ADTIMING

2021年Slot手游研究报告

AdTiming 企划部

VISIT…

LANZAROTE
Caliente.COM

BEST TIMING FOR ADS.

作为亚太地区领先的移动广告聚合平台(Mediation Platform)，**AdTiming**以大数据为基础结合AI算法，通过前沿的技术与全方位的专业服务为国内外广告主与开发者提供优质的移动营销解决方案，AdTiming现已对接全球**30多家AdExchange平台**，业务覆盖**200多个国家和地区**，为**2,000+全球广告主及开发者**提供服务，囊括游戏、电商、社交、工具等各品类。

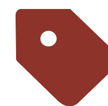
AdTiming基于行业领先的双循环标签体系(AdTiming DUO)以及多达**300,000+数据标签**的受众细分技术(Audience Segment)，帮助广告主精准及时的触达全球用户，帮助开发者把握时机实现超出预期的变现收益。



200+
业务覆盖全球200多个国家和地区



2,000+
广告主与开发者合作伙伴



300,000+
用户广告数据标签

ADTIMING

报告说明

1. **分析方法：** 本报告综合数据分析和案例分析而成，结合我司购买的数据并参考全球著名市场调研机构公开报告、手游媒体渠道公开报道等第三方资料。根据相关关键词搜索结果，选取热门Slot类手游作为样本进行分析。
2. **报告目的：** 以App投放Top5地区为对象，选取全球Slot类游戏DL（下载量）、DAU（日活跃用户）、IAP（应用内付费）数据维度，针对从2019年12月到2020年11月iOS和Android平台Slot类手游进行研究，分析Slot类游戏的市场趋势，头部厂商和游戏的特点，为想进入该品类市场的开发者提供参考方向。
3. **样本说明：** 本报告将从800+个样本中，根据2020年下半年的DL、DAU、IAP等指标，分析Slot类游戏的市场趋势。选择头部厂商进行案例分析，对其游戏发布特征、公司策略、Slot游戏营收、游戏设计思路、游戏获客数据、页面布局、美术题材、商店页进行研究，找出头部厂商竞争力所在。

ADTIMING

目录

01

Slot手游基本概况

- Slot手游分类 P7~8
- 获客Top10地区 P9~10
- 内购Top10地区 P11~12

02

头部厂商及案例分析

- 获客/内购Top10厂商 P17~18
- Playtika P19~31
- SpinX P32-44
- SciPlay P45-57
- Aristocrat P58-70
- PlayStudios P71-83
- Murka P84-96
- Huuuge Games P97-109
- IGS P110-122
- Zynga P123-135
- DoubleU P136-148
- Triwin P149-163

Slot手游基本概况

Chapter 1

本章重点概括



题材：

- 由于受众覆盖面广，利润可观等原因，多个题材的合集为目前Slot类游戏的大趋势。



地区：

- 巴西成为Slot类游戏的最大流量池，用户数位居高位同时稳定增长。
- 美国Slot游戏市场发展成熟，游戏收入转化高，美国Slot游戏的付费市场已趋于成熟稳定。
- 英国作为T1地区，在IAP变现方向，仍是主力地区，2020年下半年增速迅猛。
- 印度和肯尼亚作为T3&T4地区，付费实力一般，但仍保持相对稳定的增速；且贡献了Slot游戏主要活跃用户。

Slot类手游分类-题材差异

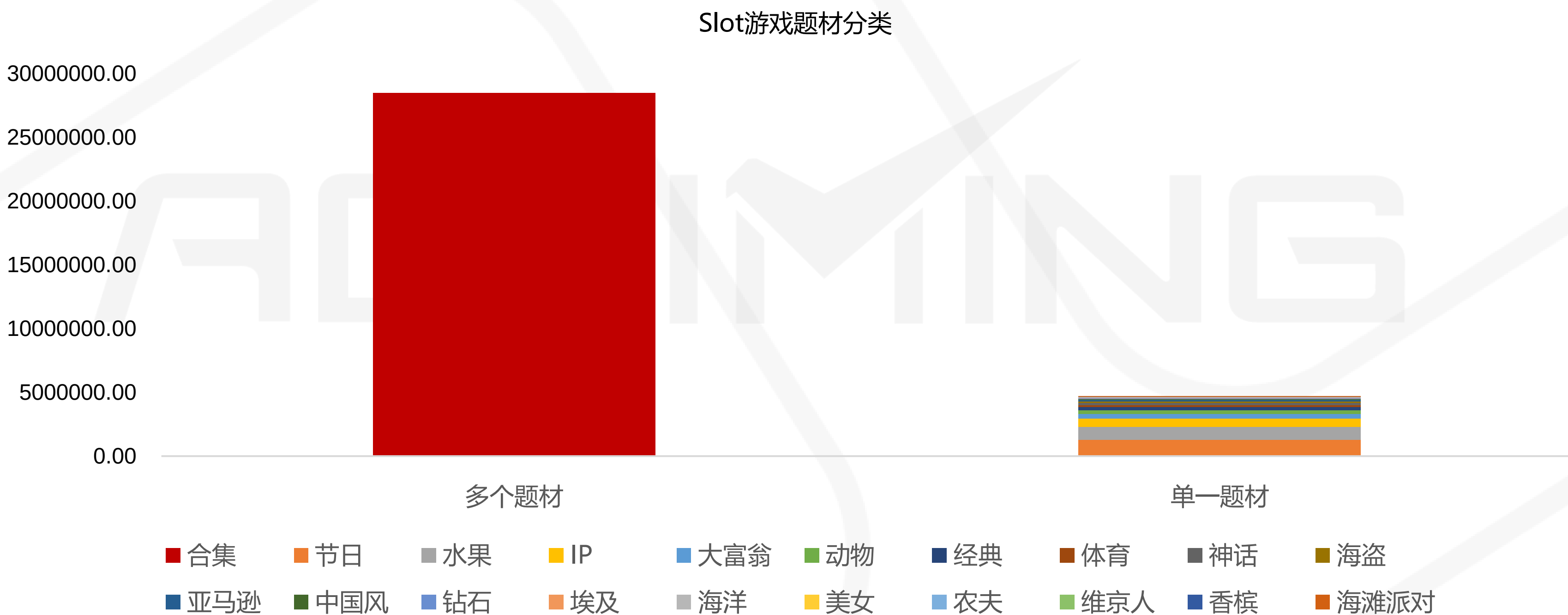
品类	多个题材		单一题材	
定义	多个题材指的是该老虎机游戏主题众多且为不同类型的题材。游戏里面的主题是由IP、神话、节日、中国风等众多不同的主题组合而成。		单一题材指的是该老虎机游戏主题单一或主题众多但所有主题围绕同一个类型的题材，如IP（绿野仙踪、权力的游戏）、大富翁、神话、中国风、亚马逊雨林等。	
游戏举例	《Cash Frenzy》	《Jackpot Party》	《Wizard of Oz: Casino Slots》	《MONOPOLY Slots》
玩法例图				

ADTIMING

多个题材的合集是Slot游戏主流的市场趋势

题材分析

- 在题材方向，Slot游戏目前已呈现多个题材融合占据主流的市场趋势。
- 单一题材由于受众范围相对较窄、营收利润相对较低等因素，并非游戏开发商首选。



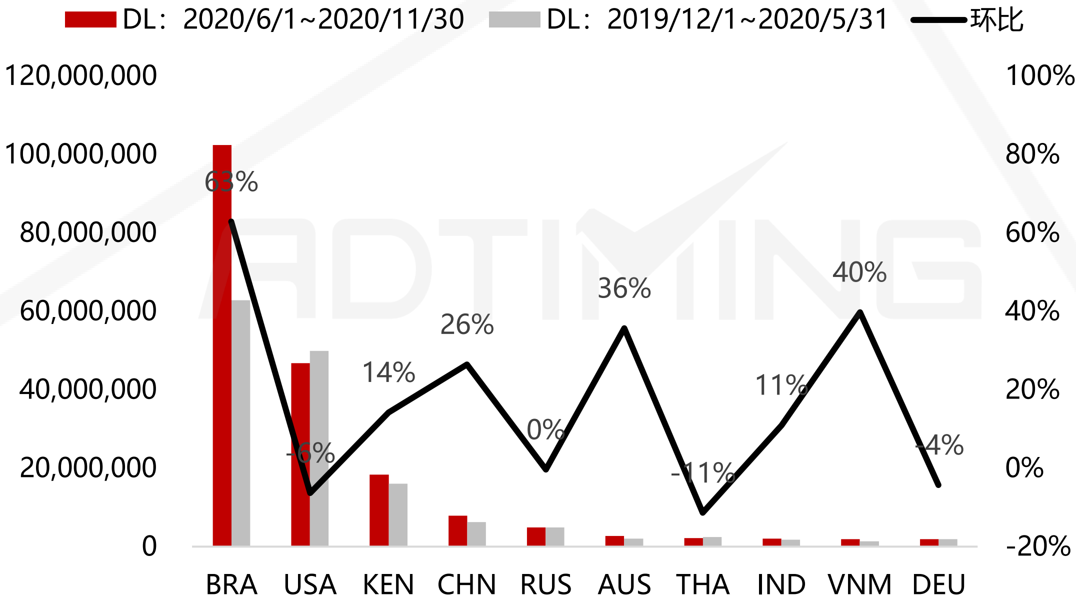
* 数据说明：根据2019/12/1到2020/11/30的DAU数据进行拉取、图表制作

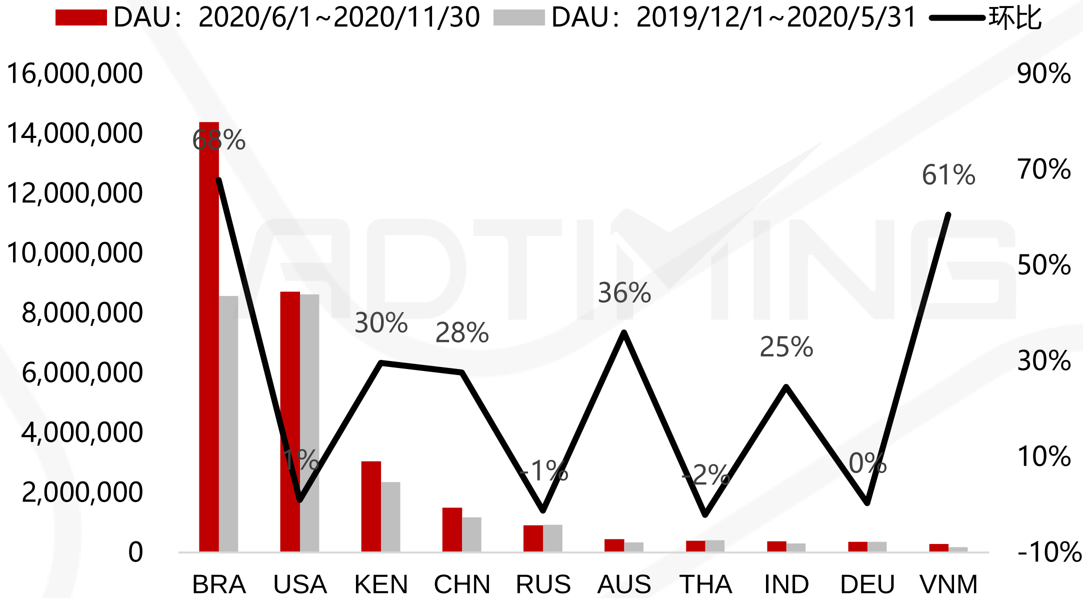
ADTIMING

获客（多个题材）：巴西、美国和肯尼亚为Slot多个题材的主流三大地区

获客分析

- 多个题材的Slot游戏的下载量和活跃用户前三的地区为巴西、美国、肯尼亚。巴西表现最为突出，DAU和DL增速也远超其它地区（环比上涨分别达68%和63%）。美国的下载量和活跃用户数较高，但增长略显乏力。
- 除此之外，中国大陆（iOS）、澳大利亚、越南也产生较为显著的增长。





* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。

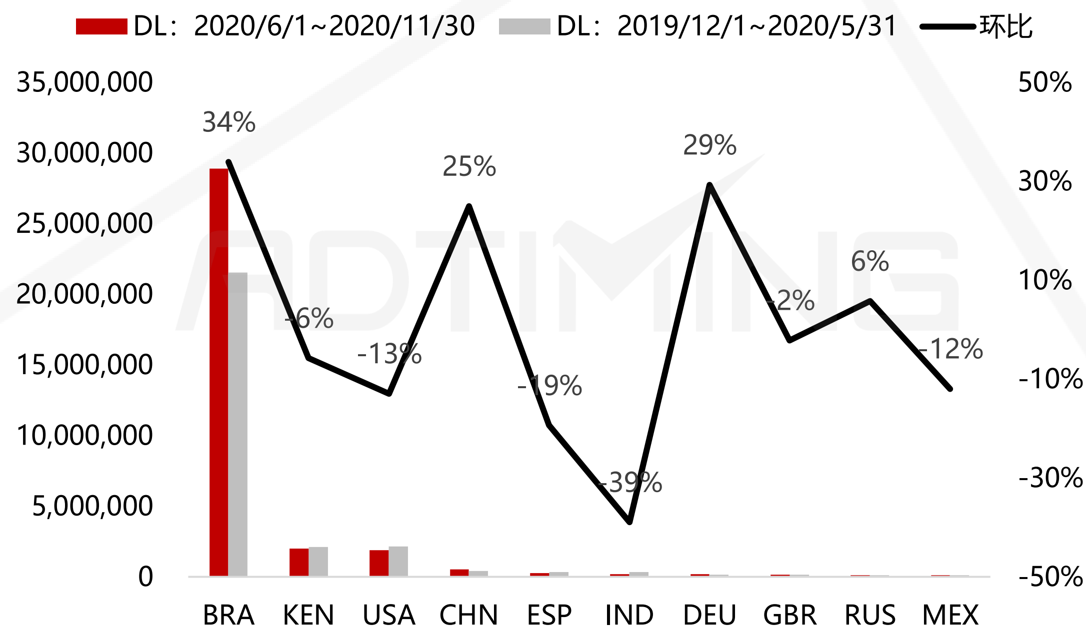
ADTIMING

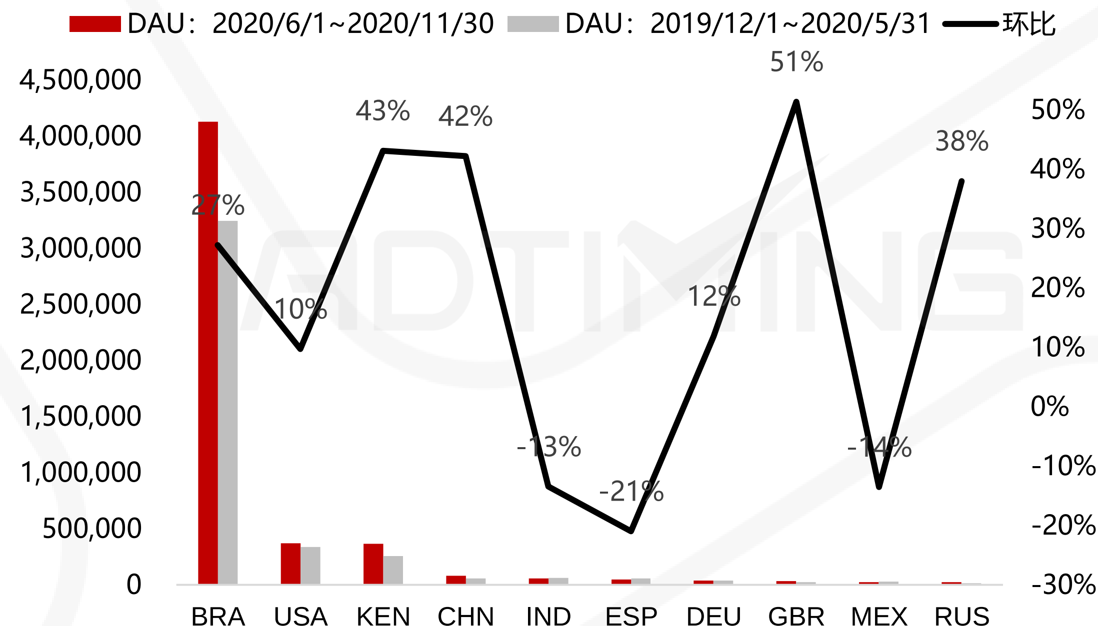
更多资料，欢迎访问 www.wenku120.com

获客（单一题材）：巴西领跑Slot游戏单一题材

获客分析

- 单一题材上，巴西拥有最多的用户量并保持较快速的增长。
- 英国DAU环比增速最快（环比上涨达51%）；除此之外，肯尼亚和中国大陆（iOS）DAU涨势也较为明显，分为43%和42%。





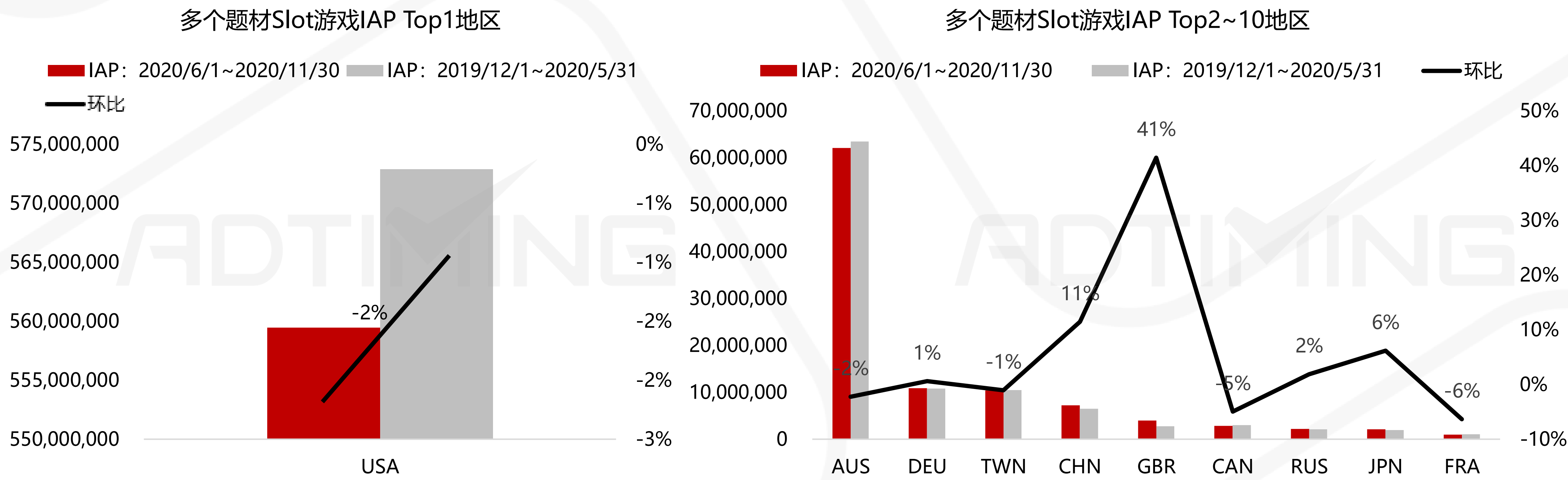
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。

ADTIMING

内购（多个题材）：美国内购呈绝对领先优势；英国增势迅猛

获客分析

- 多个题材上，美国地区的IAP收入呈绝对的领先优势，但增幅出现了较小的颓势，环比下降2%。
- 英国地区成为2020下半年的黑马，增速亮眼，达41%。此外，Top10的地区中，中国大陆（iOS）也实现了11%的涨幅。



* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。

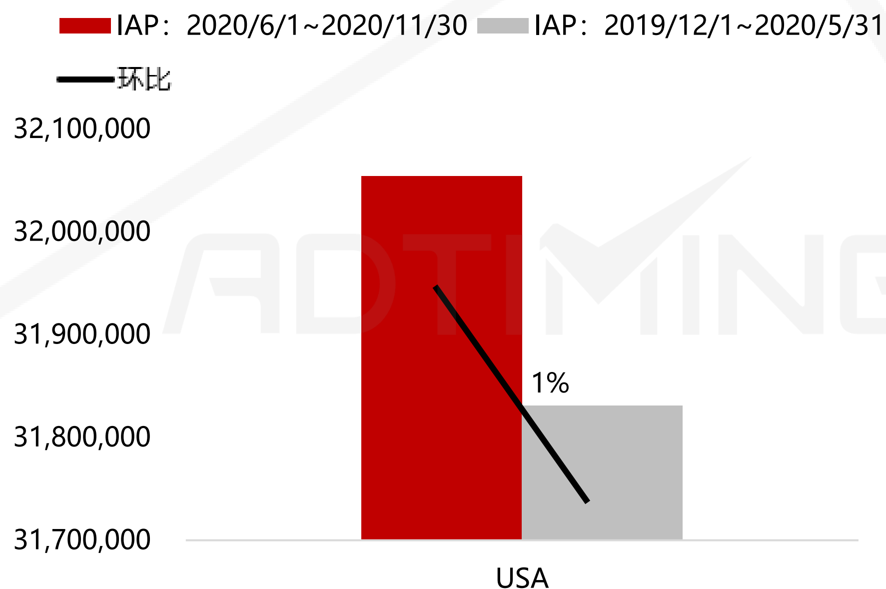
ADTIMING

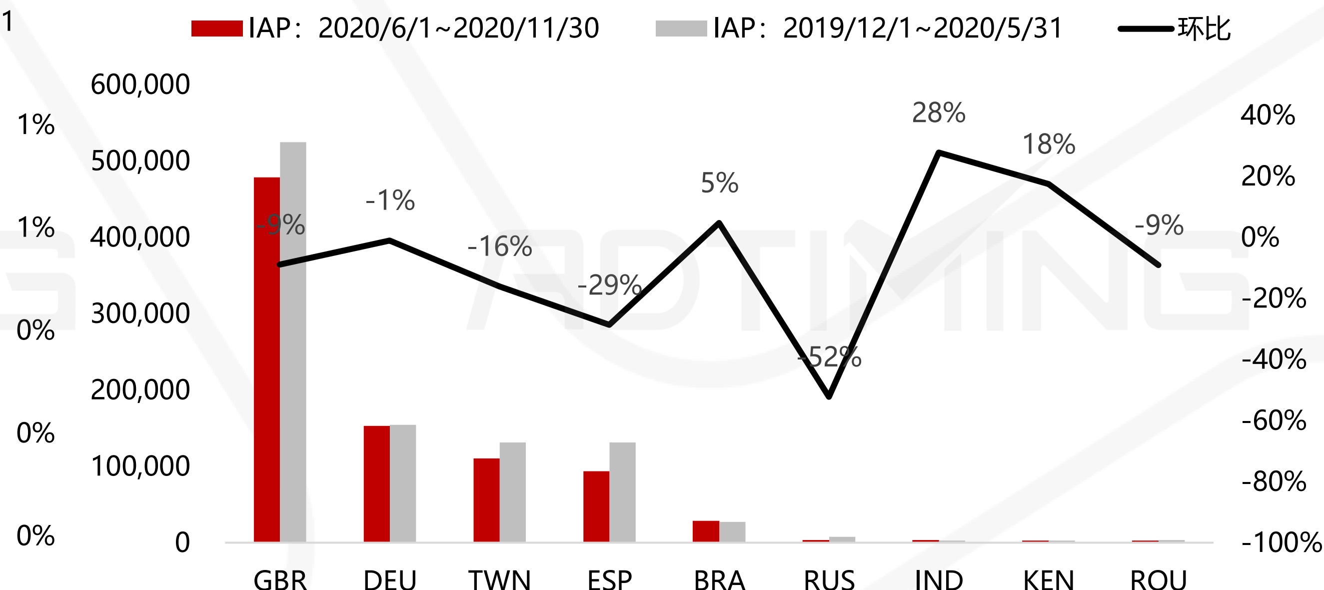
更多资料，欢迎访问 www.wenku120.com

内购（单一题材）：美国玩家付费意愿强烈，但增长略有乏力

获客分析

- 相比其它地区玩家，美国玩家更乐意为单一题材的Slot类游戏付费，应用内购买总量位居第一。
- IAP实现高速增长的地区有印度和肯尼亚，IAP环比涨幅分别达28%和18%。
- 俄罗斯则是单一题材Slot游戏IAP下降趋势最明显的地区，环比下降达52%。





* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。

ADTIMING

ADTIMING

头部
厂商及案例分析

Chapter 2

本章重点概括
头部厂商特点总结

更多资料，欢迎访问 www.wenku120.com



选品：

- 博彩：旗下游戏皆为博彩游戏，业务定义清晰。
- 博彩+其它：从前主攻博彩类游戏市场或旗下拥有子公司研发博彩类游戏，但是受制于市场变化、政策影响等因素，收购子公司或者进入其它新品类游戏赛道（如超休闲游戏），完善公司产品矩阵，实现自身收入增长。但由于Slot类游戏的长生命周期和高营收能力，仍是公司主推产品之一。



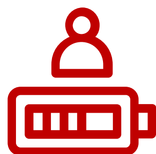
更迭：

- 大部分游戏厂商的Slot游戏上架速度近几年减缓。
- 相比新游的推出，厂商们更注重Slot爆款游戏的版本更新和本地化，确保头部产品可以持续获客，利润稳定增长。



获客：

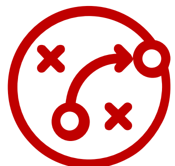
- 厂商手段各异，从玩法、布局、IP等维度展开。丰富独特的差异化元素加入，形成Slot游戏新玩法，契合创新型游戏爱好者需求；根据不同类型的用户，推出针对性游戏以及奖励；利用IP影响力获得自然流量；利用数据分析，进行大范围买量，素材投放，吸引玩家注意。



留存：

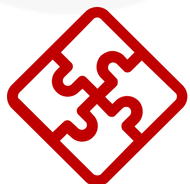
- 玩家才是厂商行动的第一生产力。头部厂商重视玩家反馈，通过数据收集玩家的游戏行为，进行频繁的版本更新；增强游戏和玩家之间，玩家和玩家之间频繁且丰富的互动；提高游戏内奖励反馈（如奖池数值、兑换比例的增加）；在保证玩家虚拟世界利益的同时，和品牌公司合作，带给玩家虚拟现实双重满足。

本章重点概括
头部厂商特点总结



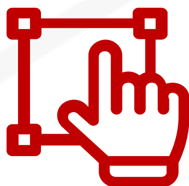
游戏玩法:

- 在Slot传统玩法的基础上，越来越多游戏加入差异化玩法。如《Scatter Slots》游戏在Slot的基础上加入RPG元素，以地图推关的关系解锁主题，实现人物升级，捕获大量玩家；《Cash Frenzy》在不同主题的老虎机上加上了差异化玩法，主题【Bingo Meow】加入Bingo玩法，玩家可以同一时间实现Slot+Bingo双重玩法的乐趣。



美术设计:

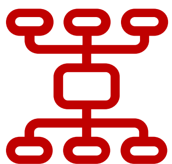
- 头部厂商的营收Top游戏的美术风格多为2D卡通，制作十分细致精美。在颜色选择方向上，紫色成为最受欢迎的主界面背景色，而游戏主题多选择亮色系的颜色，通过对比，突出重点。



游戏布局:

- 大部分Slot游戏的主题布局较为传统，但有少数游戏以推关的方式展开主题或3D环绕的方式进行呈现 。
- 游戏界面目前有横屏和竖屏两种方式。横屏是主流，老虎机放置在页面正中间；而竖屏界面，老虎机则放置在中下方。

本章重点概括
头部厂商特点总结



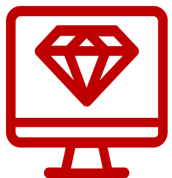
游戏题材：

- 多个题材的合集是头部厂商的主流选择。
- 埃及元素、希腊神话、绿野仙踪等热门IP是较常见且热门的老虎机主题，且获得到大量玩家的青睐。



细节设计：

- 游戏内部细节设计众多，涉及交互、玩家反馈等多维度内容。如《Wizard of Oz: Casino Slots》在游戏界面加入动画进行转换。并且加强交互反馈，玩家点击屏幕带有金粉特效，进一步加深玩家在游戏内的高质量体验感；《DoubleDown-Casino Slots Game》会在主界面老虎机主题位置设置【FAVORITE】【LAST PLAYED】两个板块，分别为玩家点击最多的老虎机主题和上一次玩的老虎机主题，以便在玩家再次进入游戏时方便快捷，给予玩家更便利的游戏体验。

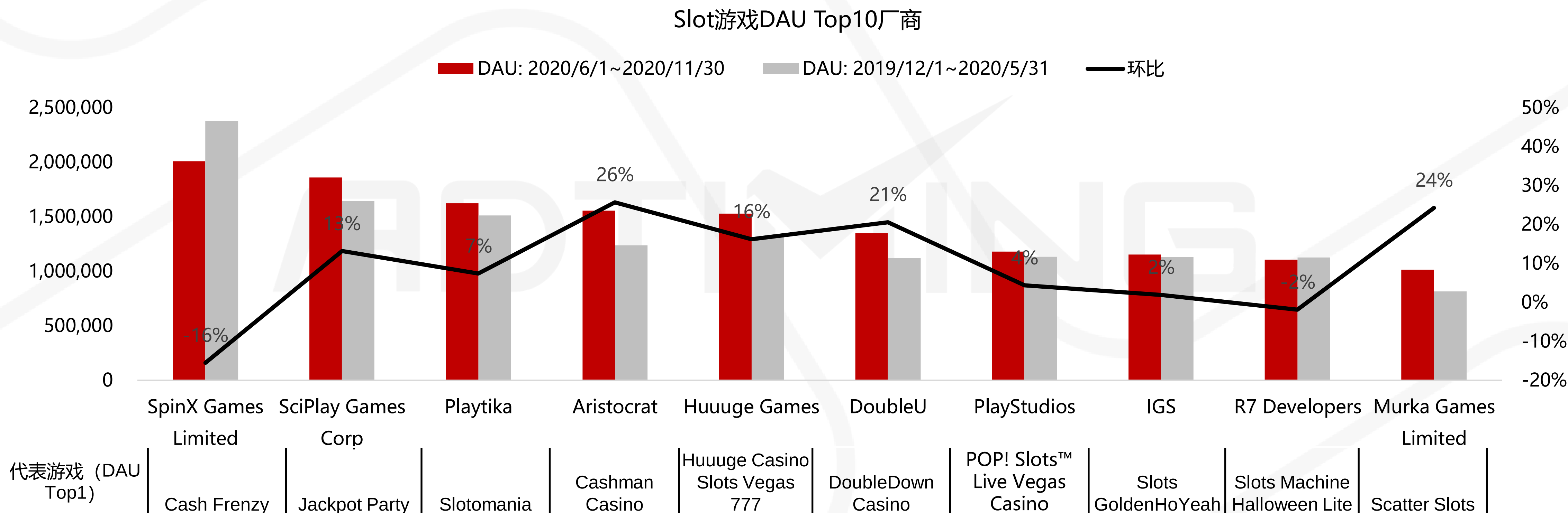


商店页面：

- 从热门游戏反映出来，没有添加Slot游戏明显元素的ICON仍然可以收获玩家的关注和喜爱。
- 截图和宣传视频多为游戏玩法、老虎机主题、丰厚奖励等内容，展示内容并无较大差异。

头部厂商DAU：SpinX Games Limited成厂商流量Top1

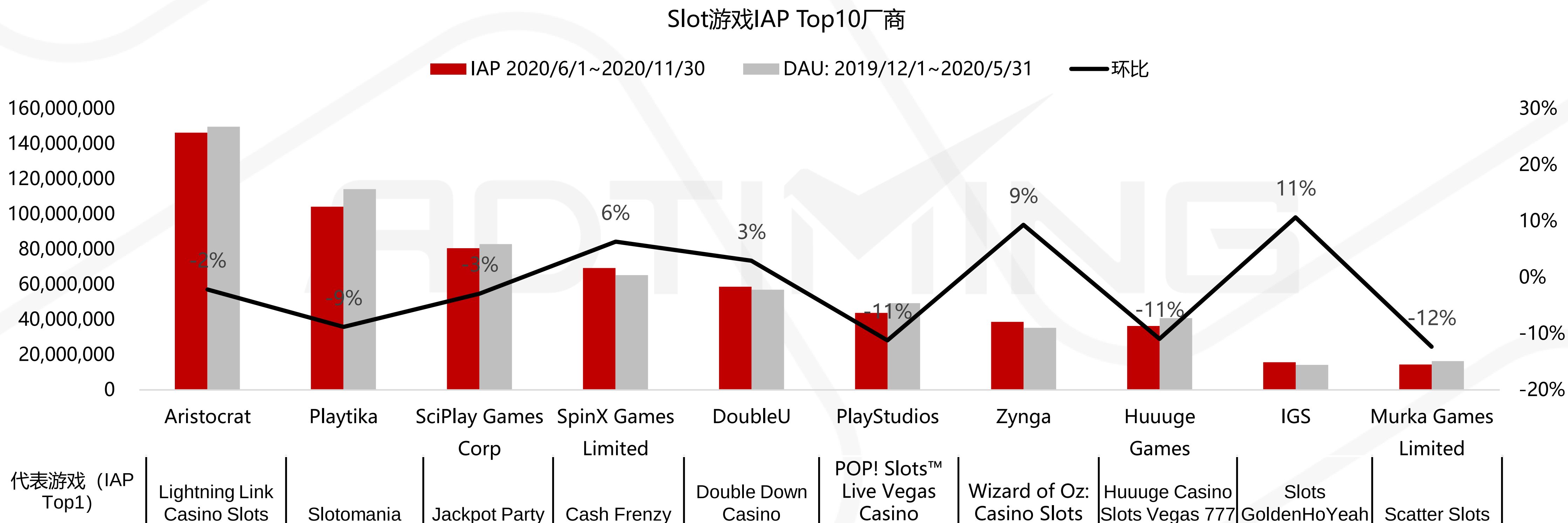
- SpinX Games Limited，SciPlay Games Corp和Playtika贡献Slot类游戏的主要流量。
- 在增速方向，除SpinX Games Limited和R7 Developers以外，其余厂商的日活跃量出现不同程度的上升，Aristocrat, DoubleU, Murka Games Limited的环比都超过20%。其中，Aristocrat增速最快，得益于《Cashman Casino》等游戏的高热度。



ADTIMING

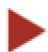
头部厂商IAP：四成厂商实现IAP正增长， IGS涨幅超10%

- Ariatocrat，Playtika和SciPlay Games Limited贡献Slot类游戏的主要内购收入。
- SpinX Games Limited，DoubleU，Zynga, IGS保证了环比正增长，有且仅有IGS实现了环比增幅超10%，得益于旗下《Slots GoldHoYeah》的高营收能力。



ADTIMING

BEST TIMING FOR ADS



案例分析：
Playtika及爆款游戏分析

代表游戏：《Slotomania》

Playtika公司简介

公司简介

- Playtika是2010年成立于以色列的公司，是最早在社交网络和移动平台上提供免费社交游戏的公司之一；同时也是实时游戏运营的发起者之一。
- Playtika旗下的子公司有Playtika LTD，wooga，Jelly Button Games LTD等。





《Slotomania》

公司与Slot游戏

代表游戏（上线时间）：

- 《Slotomania》

  （Android：2014/10；iOS：2011/11）

- 《Caesars Casino》

  （Android：2014/5；iOS：2013/6）





《Caesars Casino》

ADTIMING

公司游戏发布特征：公司将目光转移至休闲游戏领域

- Playtika的主营游戏多以社交Slot、棋牌社交游戏为主，这些游戏基本都经历过5年及以上的市场验证，生命周期较长、用户稳定且忠诚度较高，是Playtika旗下较有代表性的游戏。
- 目前Playtika将目光逐渐转移至休闲游戏领域。想通过丰富旗下游戏品类，使其产品组合多样化。可以看到在休闲游戏爆火的2019年，Playtika也推出了《Cat Force》,《Little Linkers》和《Colorio.io》三款休闲游戏。

App	Price	Released
瘋狂老虎機Slotomania™ 賭城經典角子拉...	Free	Aug 19, 2019
Cat Force - Puzzle Game	Free	Aug 15, 2019
Little Linkers - Puzzle Game	Free	Aug 09, 2019
Colorio.io	Free	Mar 13, 2019
Слотомания Слоты	Free	Mar 11, 2019
Dice Legends - Farkle Rules!	Free	Jul 27, 2016
Poker Heat - Free Texas Holdem Poker Cas...	Free	May 10, 2016


《Cat Force》


《Little Linkers》


《Colorio.io》

数据来源：Apptopia

ADTIMING

公司策略：爆款产品本土化和再创造

- Playtika是社交博彩游戏的先驱者，游戏品质都较为优异，以Slot类游戏的爆款《Slotomania》为例，其玩法历经长时间的验证已经获得了不少玩家的高度认可。
- 因为成功的游戏经过长时间验证，所以Playtika会针对已经成功的产品有进行本地化产出和再创造。
  - 本地化：
    例如日本版的《Slotomania（スロットマニア・フィーバー～本場ラスベガススロット）》，厂商在语言包加入日语；且人物形象进行本地化修改，添加了备受日本人喜爱的二次元风格。
  - 再创造：
    Playtika旗下另一代表作《Caesars Casino》可以看成是《Slotomania》的先借鉴再创造，其核心玩法和《Slotomania》基本一样。





《スロットマニア・フィーバー～本場ラスベガススロット》宣传内容

ADTIMING

公司Slot游戏营收：《Slotomania》稳居冠军宝座，营收能力惊人

- 在游戏营收方向，以Playtika旗下的Playtika LTD为例，《Slotomania》游戏是毫无疑问的霸主。
- 作为一款发行近10年的游戏，其强劲的产品活力很大一部分得益于高频率的产品更新。厂商通过玩家的反馈，进行游戏的调优，这种设计有利于覆盖更多用户群体，提高用户对游戏的依赖性。

App	Price	Released	Downloads	Revenue
Slotomania™ Vegas Casino Slots	Free	Nov 07, 2011	11M	$230M
World Series of Poker - WSOP	Free	Nov 20, 2013	12M	$66M
Caesars Casino: Casino & Slots	Free	Jun 13, 2013	7.2M	$41M
Poker Heat: Texas Holdem Poker	Free	Aug 15, 2012	2.2M	$4.6M
Vegas Downtown Slots & Words	Free	Aug 19, 2015	850K	$1.9M

数据来源：Apptopia

ADTIMING

Slot游戏设计思路：利用数据分析能力，高频率更新游戏，增加用户粘性和游戏盈利能力

- Playtika在游戏方向，逐渐从研发转向研发+投资，小游戏工作室是投资主要目标。
- 通过Playtika Boost Platform技术平台进行数据挖掘，依靠高频率的版本更新来增加游戏的盈利能力。
- Playtika在收购游戏之后，会利用自己拥有的数据分析能力，对用户需求进行精准分析，对游戏的美术资源、音乐资源等进行修改，并量身定制运营方案。游戏上线后，会不断地根据用户反馈更新游戏——以爆款游戏《Slotomania》在Apptopia上的记录来看，仅2020年，Android版本就更新了88次，这样的更新频率哪怕是在其余厂商老虎机爆款产品中也是极高的——及时优化游戏问题，丰富游戏的活动和主题。确保玩家的需求得到满足，让玩家感受到公司重视他们的意见，从而保证玩家的粘性。

Date	Version	Notes
Dec 16 2020	Version 6.17.5	Hi Slotomania Fans! Here's a new update with fixes to improve your game experience! Have fun & good luck!
Dec 09 2020	Version 6.17.4	Hi Slotomania Fans! Here's a new update with fixes to improve your game experience! Have fun & good luck!
Dec 07 2020	Version 6.17.3	Hi Slotomania Fans! Here's a new update with fixes to improve your game experience! Have fun & good luck!
Dec 03 2020	Version 6.17.1	Hi Slotomania Fans! Here's a new update with fixes to improve your game experience! Have fun & good luck!

Date	Version	Notes
Nov 18 2020	Version 6.16.0	Hi Slotomania Fans! Here's a new update with fixes to improve your game experience! Have fun & good luck!
Nov 18 2020	Version 6.15.1	Hi Slotomania Fans! Here's a new update with fixes to improve your game experience! Have fun & good luck!
Nov 05 2020	Version 6.15.0	Hi Slotomania Fans! Here's a new update with fixes to improve your game experience! Have fun & good luck!
Nov 05 2020	Version 6.14.5	Hi Slotomania Fans! Here's a new update with fixes to improve your game experience! Have fun & good luck!

Apptopia上《Slotomania》Android端版本更新截图

数据来源：Apptopia

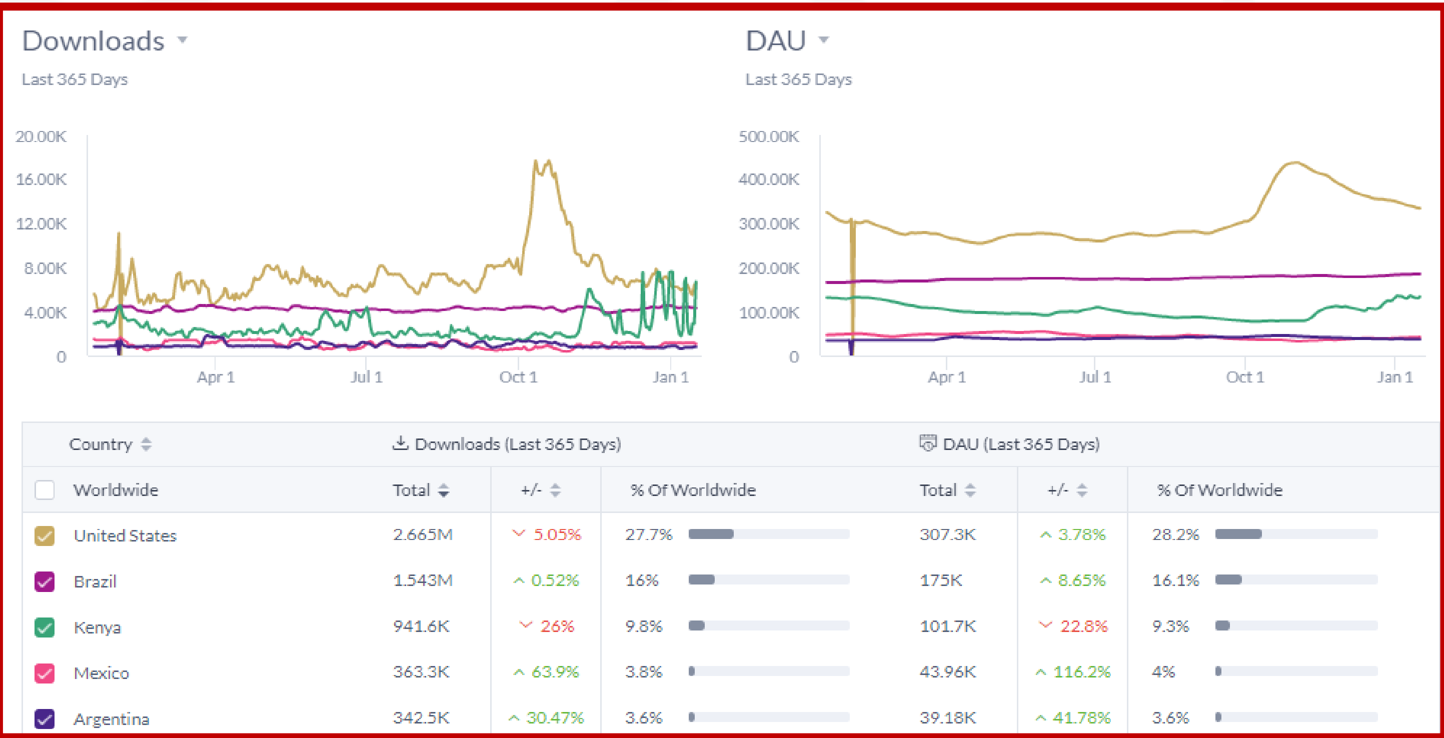
ADTIMING

案例分析：Top5地区游戏获客稳定，美国为游戏最大流量区



- App Name：Slotomania
- 上线时间：2014.10.1（Android）
- 近一年下载量：962.0万
- 近一年DAU：109.0万

- 案例选取原因： Playtika旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：美国、巴西、肯尼亚、墨西哥、阿根廷



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	2.665M	5.05%	27.7%	307.3K	3.78%	28.2%
Brazil	1.543M	0.52%	16%	175K	8.65%	16.1%
Kenya	941.6K	26%	9.8%	101.7K	22.8%	9.3%
Mexico	363.3K	63.9%	3.8%	43.96K	116.2%	4%
Argentina	342.5K	30.47%	3.6%	39.18K	41.78%	3.6%

获客路径：Top5区域中，游戏流量多集中于美国。于2020年10月加速买量，其余时间一直保持着相对稳定的获客力度。巴西、肯尼亚、墨西哥和阿根廷长期保持稳定的小幅度获客。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

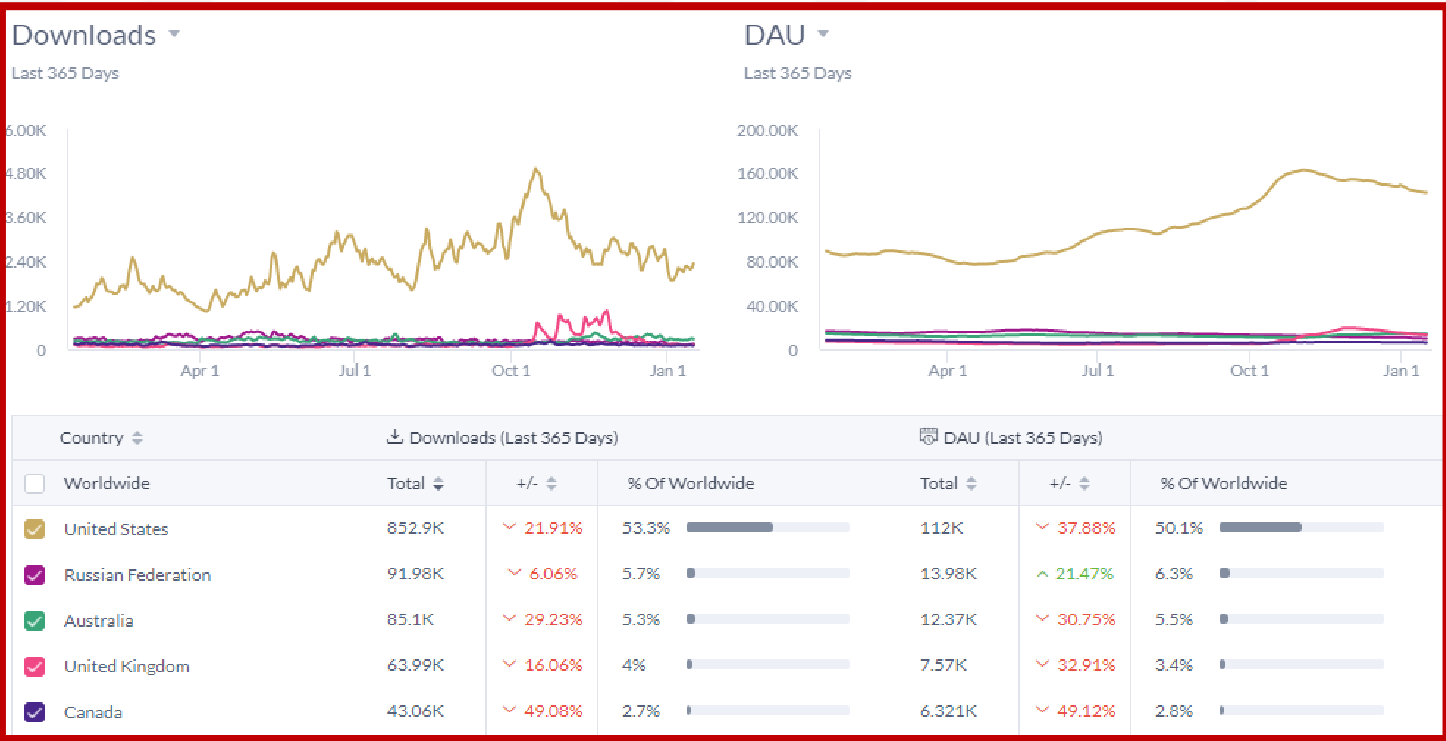
ADTIMING

案例分析：美国为iOS端获客力度最强的国家，占据一半流量



- App Name：Slotomania
- 上线时间：2011.11.7（iOS）
- 近一年下载量：160.0万
- 近一年DAU：22.4万

- 案例选取原因： Playtika旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：美国、俄罗斯、澳大利亚、英国、加拿大



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	852.9K	21.91%	53.3%	112K	37.88%	50.1%
Russian Federation	91.98K	6.06%	5.7%	13.98K	21.47%	6.3%
Australia	85.1K	29.23%	5.3%	12.37K	30.75%	5.5%
United Kingdom	63.99K	16.06%	4%	7.57K	32.91%	3.4%
Canada	43.06K	49.08%	2.7%	6.321K	49.12%	2.8%

获客路径：Top5地区流量主要集中在美国，美国分别于2020年6月、8月和10月加速买量。其余四个地区其余地区获客力度一般。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

ADTIMING

主界面：主界面直观简洁；游戏亮点设计较为新颖有趣

主界面分析

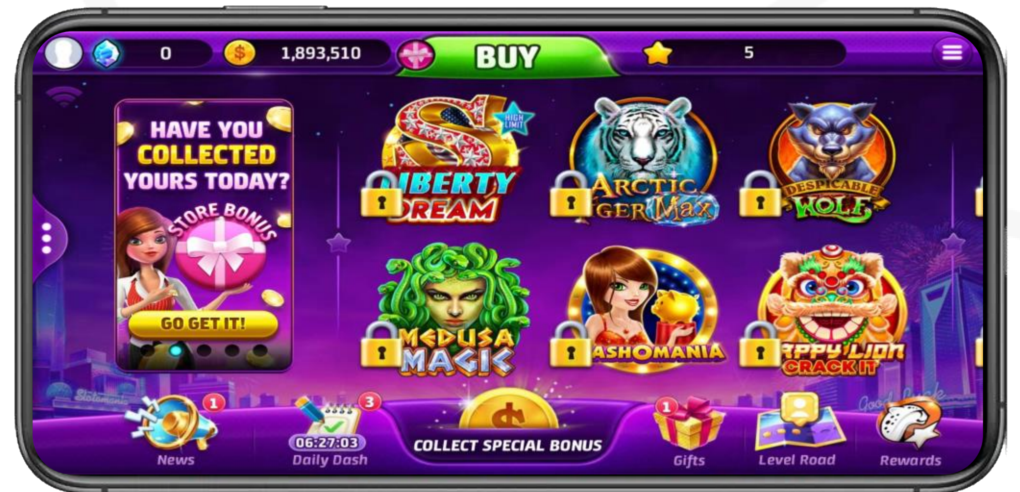
布局：

- 主界面内容主要分成两部分，左边为【信息框】，【信息框】内容会自动进行滑动，内容多为游戏宣传；右边则为各种Slot主题。
- 游戏功能多集中在上方和下方，方便玩家进行操作。其中下方的UI外观形象较为鲜明独特，整体色彩都采用亮色系。以【News】为例，使用【大喇叭】。
- 主题外框设计并非常见的正方形、长方形，而是以圆形为主。这样的设计使得主界面虽然内容众多，却并不繁杂，视觉上更为舒服。

亮点设计：

- 游戏时间限制元素较为明显，例如【Collect Special Bonus】和【Daily Dash】都设置了倒计时，玩家可以通过做任务获得奖励或凭借在游玩的时间获得【金币】。
- 【Level Road】则是让玩家去往【SlotoCity】，该设计较为独特，告知玩家每到达一定等级可以解锁相应的【礼物】。





ADTIMING

游戏界面：游戏背景图片与主题契合度较高

游戏界面分析

布局：

- 游戏界面功能键布局同主界面基本一致，功能按键分置在游戏上方和下方。与常规Slot游戏一致，老虎机放置在界面中心。
- 游戏界面背景图片会选择和主题符合的图片，例如【Wild Spinbad】（右上图）主题的背景发生在阿拉伯，因此在背景图片上则是选择有【阿拉伯传统城堡】的图片。

亮点设计：

- 左上方带有含数字的【星星】图标，点击则进入【SlotoCity】界面，该设计以【星星】上的数字来强调玩家目前的等级，只有达到相应等级才能在【SlotoCity】得到奖励。





ADTIMING

美术题材：界面颜色和主题颜色相差较大，易于突出主题为重点

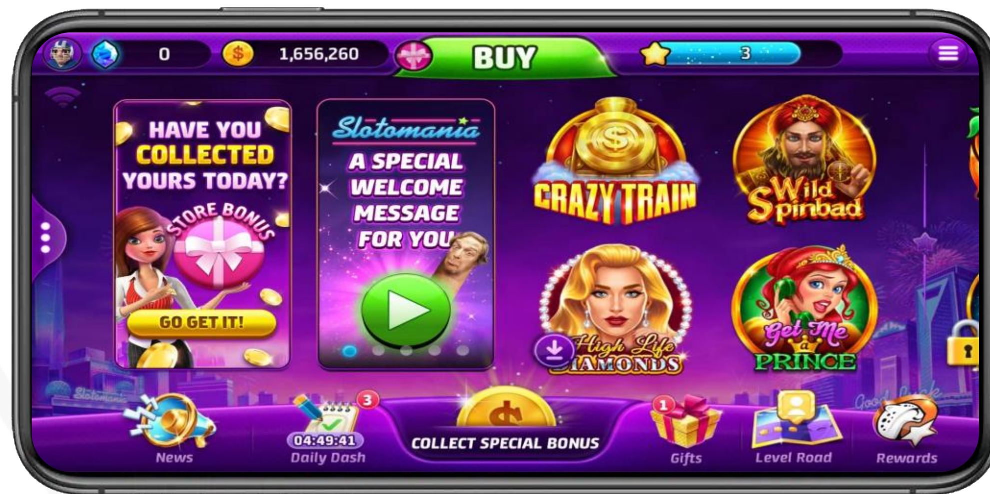
美术题材分析

界面背景：

- 游戏画风以2D卡通为主，游戏背景颜色以深紫色为主，较为稳重；而主题、功能的颜色多以亮色系为主，例如金色，红色等，颜色饱和度较高，颜色的对比突出了游戏的重点，易于吸引玩家注意。

主题：

- 游戏属于合集题材，主题外观设计较为直观精致。
- 以《CRAZY TRAIN》为例，UI以【火车】为主体，背景底色为红色，【火车】则以金色为主，并且【车头】带有【美元】的标志，暗示该主题内涵丰富的金钱奖励。且在深紫色背景的衬托下，金色更易于第一眼吸引玩家的注意力。





ADTIMING

商店页分析：ICON设计辨识度较高，游戏宣传视频诙谐有趣，容易让玩家产生深刻印象

商店页分析

ICON：

- 游戏目前是经典的Slot的主题元素 – 连成一条直线的三个7，较为直观地告知玩家游戏属于Slot类游戏。同时，ICON内有游戏名字，可以吸引了解过该游戏而来的新玩家 。

商店截图：

- 商店目前所有截图均为Google Play宣传视频的截图。截图从核心玩法到游戏奖励全方位对游戏进行宣传，这既能展现游戏玩法，凸显游戏的品质和巨额奖励，又能让玩家更直观地了解游戏特点，吸引玩家下载。

商店宣传视频：

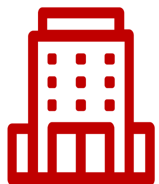
- 商店宣传视频是由一位【指头人】进行解说，内容主要是强调游戏拥有巨大的【JACKPOT】，涵盖主题甚多，促使玩家马上下载。游戏宣传视频【指头人】的形象加深宣传的趣味性，容易引起玩家的好奇心。





ADTIMING

Playtika厂商特点总结



厂商:

- 休闲游戏成为Playtika新的业务重点。公司积极丰富旗下游戏品类，使其产品组合多样化。
- 爆款游戏会由公司进行本地化更新和换皮推新游的方式，不断占据各个地区的市场。
- 公司看重玩家意见反馈，会通过技术进行数据挖掘，依靠高频率的版本更新来增加游戏的盈利能力和玩家对于游戏的粘性 。



Slot游戏 - 《Slotomania》：

- 爆款游戏《Slotomania》的排版布局在视觉感上带给人整洁舒服的效果。通过主界面深紫色背景和主题丰富色彩形成对比，更容易展现主题内容。
- 游戏美术设计较为精美细致，主题人物建模逼真精美，与主题契合度较高；功能按钮外观设计生动形象。游戏ICON设计辨识度较高，且商店宣传视频是由指头人进行解说，整体诙谐有趣，容易引起玩家的好奇心。

ADTIMING

BEST TIMING FOR ADS



案例分析：
SpinX Games Limited（博乐科技）
及爆款游戏分析

代表游戏：《Cash Frenzy》

SpinX Games Limited公司简介

公司简介

- SpinX Games Limited于2014年在北京成立，中文名是博乐科技。SpinX Games Limited的崛起是从2018年《Cash Frenzy》上线开始。当前的所有游戏均为Slot游戏。
- 到目前为止，SpinX Games Limited已经完成估值过十亿人民币的融资，其年复合增长率达到40%。





《Cash Frenzy》

公司与Slot游戏

代表游戏（上线时间）：

- 《Cash Frenzy》

  （Android：2019/1；iOS：2018/4）

- 《Lotsa Slots》

  （Android：2017/10；iOS：2018/3）





《Lotsa Slots》

ADTIMING

公司游戏发布特征：公司主打Slot类游戏，游戏上新速度较快

- SpinX Games Limited专注于博彩游戏的研发和运营，近5年内发布了7款游戏，均为Slot类游戏。
- 其Slot游戏的研发速度较其它游戏厂商几年发一款的速度更快，约一年推出两款Slot游戏。

App	Price	Released
Vegas Friends - Casin...	Free	Oct 21, 2020
Jackpot Crush - Casin...	Free	Sep 19, 2020
Slots Casino - Jackpo...	Free	Oct 27, 2018
Cash Frenzy™ - Slots ...	Free	Aug 14, 2018
Jackpot World™ - Casi...	Free	Mar 16, 2018
Lotsa Slots™ - Vegas ...	Free	Mar 09, 2018

iOS端

App	Price	Released
Cash Bash Casino - Fr...	Free	Nov 23, 2020
Jackpot Crush - Free ...	Free	May 31, 2020
Vegas Friends - Casin...	Free	May 16, 2019
Cash Frenzy™ Casino -...	Free	Jan 11, 2019
Jackpot World™ - Free...	Free	May 11, 2018
Lotsa Slots - Free Ve...	Free	Oct 19, 2017
Slots Casino - Jackpo...	Free	Sep 08, 2017

Android端

数据来源：Apptopia

ADTIMING

公司策略：通过拥有大量受众的社交媒体进行大范围买量

- 大范围买量是SpinX Games Limited成功的主要手段之一。
- SpinX Games Limited通过欧美受众范围广的社交媒体，如Instagram、Facebook等进行频繁买量。
- YouTube玩家分享也是重要渠道，SpinX Games Limited通过YouTube实现间接性大量获客。



CASH FRENZY CASINO - Slots by Secret Sauce P5 Free Mobile Game...
3.8万次观看 • 1年前
LEON HOUSE: Mobile & PC Games, Music, Vlogs &
For my **Cash Frenzy Casino** PLAYLIST click here: ...



CASH FRENZY CASINO Slots Slot Machines P13 Free Mobile Game...
1328次观看 • 1个月前
LEON HOUSE: Mobile & PC Games, Music, Vlogs &
For my **Cash Frenzy Casino** PLAYLIST click here: ...



CASH FRENZY CASINO - Slots by Secret Sauce P3 Free Mobile Game...
1万次观看 • 1年前
LEON HOUSE: Mobile & PC Games, Music, Vlogs &
For my **Cash Frenzy Casino** PLAYLIST click here: ...



CASH FRENZY CASINO - Slots by Secret Sauce | Free Mobile Game...
3.7万次观看 • 2年前
LEON HOUSE: Mobile & PC Games, Music, Vlogs &
For my **Cash Frenzy Casino** PLAYLIST click here: ...

玩家上传到YouTube的《Cash Frenzy》游戏体验

公司Slot游戏营收：《Cash Frenzy》稳居双端冠军宝座

- 在游戏营收方向，《Cash Frenzy》稳坐Android和iOS双端的头把交椅，是公司毫无疑问的摇钱树。
- 除《Cash Frenzy》以外，其余游戏也为公司的盈利添砖加瓦，《Jackpot World》和《Lotsa Slots》贡献相对突出，以双端总收入5260万美元、3660万美元分别位列亚军和季军。

App	Price	Released	Downloads	$ Revenue
Cash Frenzy™ - Slots ...	Free	Aug 14, 2018	2.57M	$40.2M
Lotsa Slots™ - Vegas ...	Free	Mar 09, 2018	1.64M	$19.4M
Jackpot World™ - Casi...	Free	Mar 16, 2018	1.47M	$16.2M
Slots Casino - Jackpo...	Free	Oct 27, 2018	603K	$1.46M
Jackpot Crush - Casin...	Free	Sep 19, 2020	343K	$521K

iOS端

App	Price	Released	Downloads	$ Revenue
Cash Frenzy™ Casino -...	Free	Jan 11, 2019	11M	$55M
Lotsa Slots - Free Ve...	Free	Oct 19, 2017	6.72M	$33.2M
Jackpot World™ - Free...	Free	May 11, 2018	7.61M	$20.4M
Vegas Friends - Casin...	Free	May 16, 2019	5.68M	$3.8M
Slots Casino - Jackpo...	Free	Sep 08, 2017	3.88M	$2.37M

Android端

数据来源：Apptopia

ADTIMING

Slot游戏设计思路：爆款“套路”+数值调控，强强联手斩获大量玩家

- SpinX Games Limited在游戏设计上的主要方式就是爆款“套路”+数值调控。
- 博乐科技快速吸收并创新了市面上爆款游戏的核心玩法，缩短了公司的研发时间和成本，快速推出游戏。
- 为了提高差异化，游戏会加入新的细节并进行数值调控。例如《Cash Frenzy》和Playtika产品《Slotomania》较为相像，但《Cash Frenzy》加入新的细节，如邮票收集、房屋装饰等，给予玩家更多新鲜感。在数值路线上，走高回报路线——通过更高奖池数值和兑换比例，吸引更多玩家的涌入。



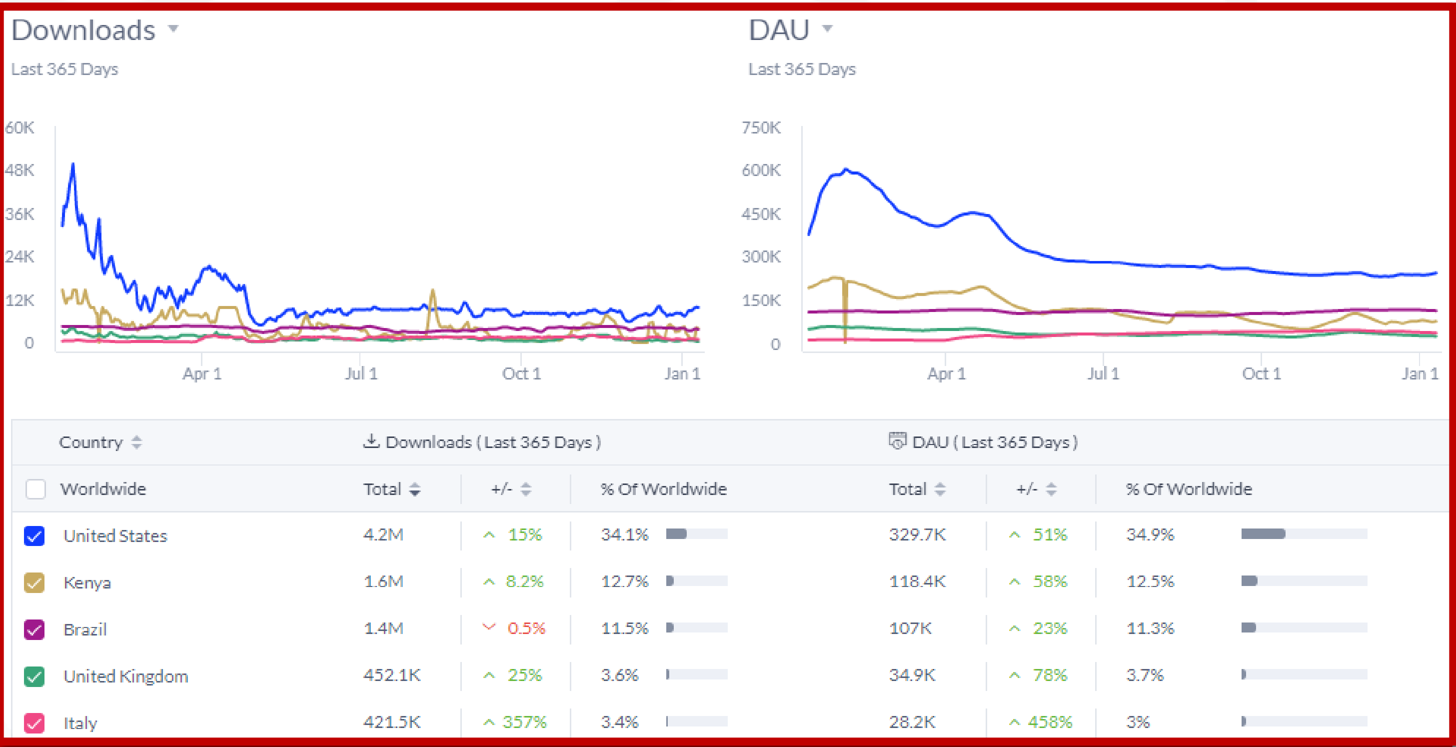
ADTIMING

案例分析：美国虽为主要获客地区，但近来获客力度较2020年初下降较多



- App Name：Cash Frenzy
- 上线时间：2019.1.12（Android）
- 近一年下载量：1206.0万
- 近一年DAU：93.6万

- 案例选取原因： SpinX Games Limited 旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：美国、肯尼亚、巴西、英国、意大利



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	4.2M	15%	34.1%	329.7K	51%	34.9%
Kenya	1.6M	8.2%	12.7%	118.4K	58%	12.5%
Brazil	1.4M	0.5%	11.5%	107K	23%	11.3%
United Kingdom	452.1K	25%	3.6%	34.9K	78%	3.7%
Italy	421.5K	357%	3.4%	28.2K	458%	3%

获客路径：Top5区域，游戏流量多集中于美国，2020年1月到2月，其获客一直呈下降趋势。2020年4月加速买量，其余时间获客力度相对稳定。其余四个地区获客力度一般。

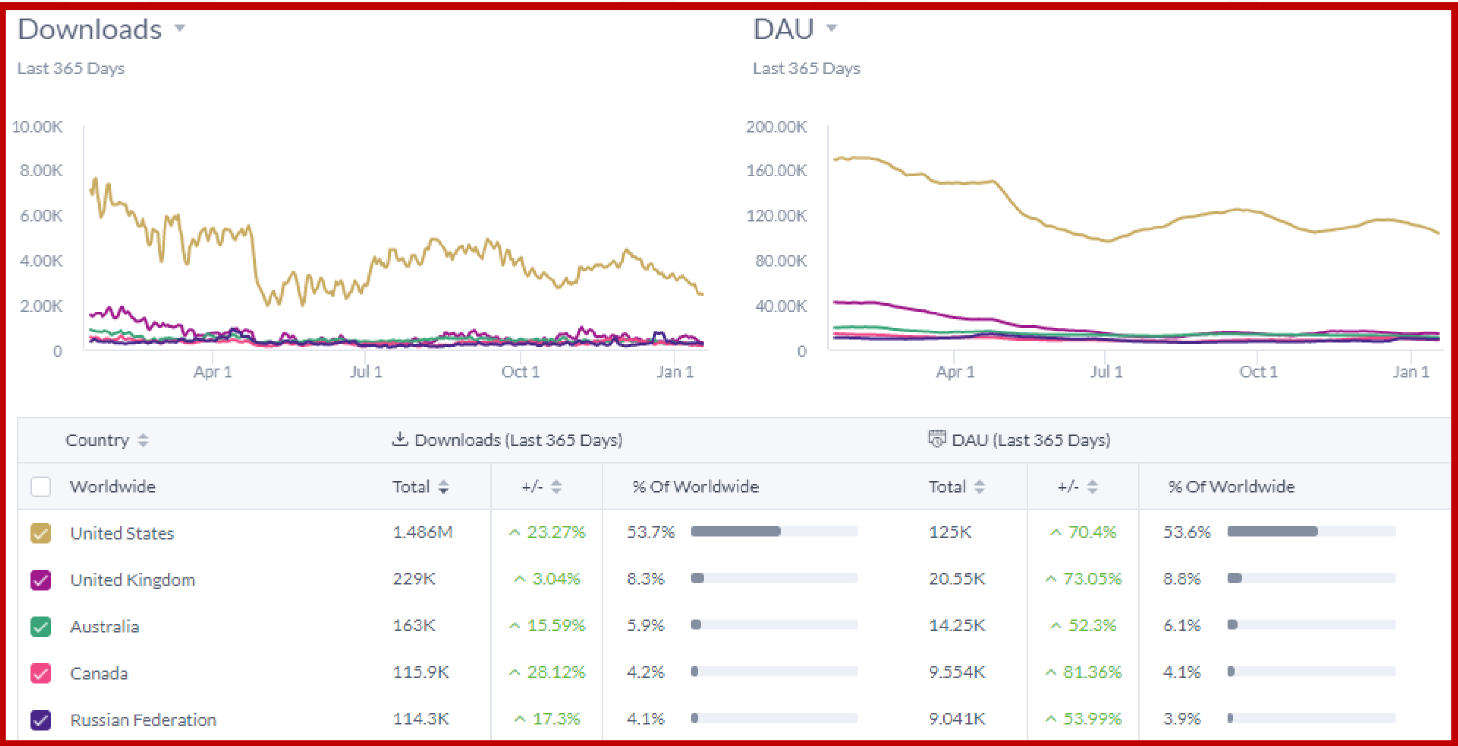
数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

案例分析：美国地区成为《Cash Frenzy》iOS端主要获客来源，获客力度较其余Top5地区偏大



- App Name：Cash Frenzy
- 上线时间：2018.8.14（iOS）
- 近一年下载量：277.0万
- 近一年DAU：23.3万

- 案例选取原因：SpinX Games Limited旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：美国、英国、澳大利亚、加拿大、俄罗斯



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	1.486M	^ 23.27%	53.7%	125K	^ 70.4%	53.6%
United Kingdom	229K	^ 3.04%	8.3%	20.55K	^ 73.05%	8.8%
Australia	163K	^ 15.59%	5.9%	14.25K	^ 52.3%	6.1%
Canada	115.9K	^ 28.12%	4.2%	9.554K	^ 81.36%	4.1%
Russian Federation	114.3K	^ 17.3%	4.1%	9.041K	^ 53.99%	3.9%

获客路径：游戏主要于2020年3月底到4月初在美国加大获客力度。除此之外，在Top 5 获客地区保持长期小幅度获客。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

ADTIMING

主界面：界面设计精美；细节设计增加趣味性，为玩家提供更方便的游戏体验

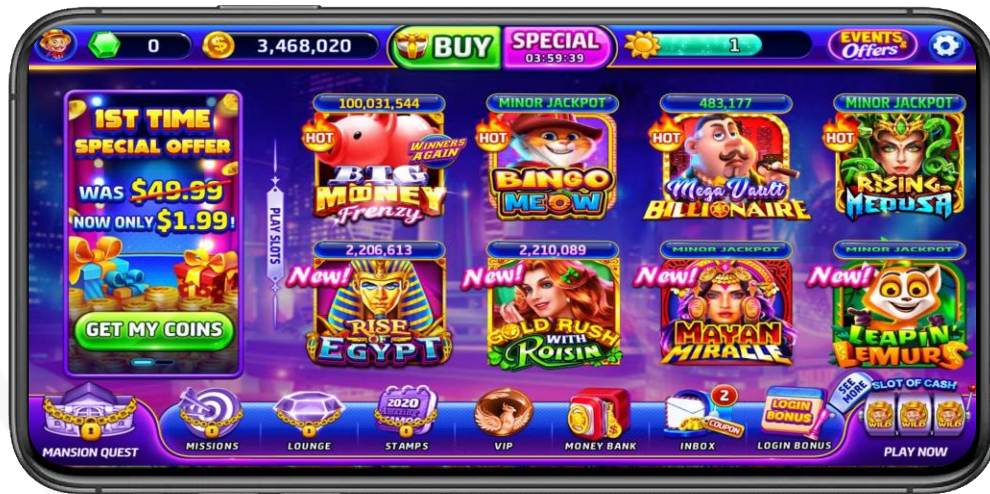
主界面分析

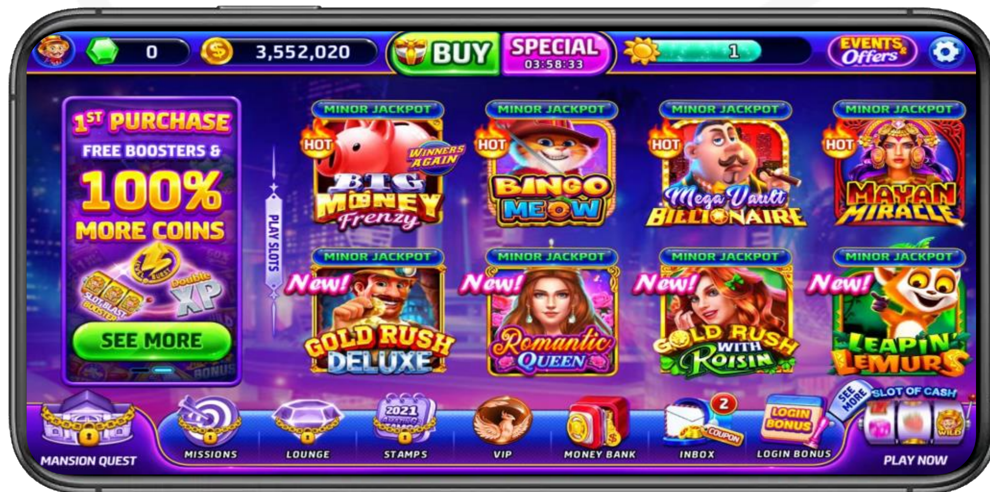
布局：

- 主界面内容主要分成两部分，左边为【信息框】，右边则为各种Slot主题。功能键分布在游戏的上下方。
- 每个主题上方会设置改主题相应的【JACKPOT】，以此来告知玩家，玩家可以此来挑选自己喜欢的主题。
- 游戏重视功能键外观设计，功能键整体颜色鲜亮、形象逼真。如【Money Bank】的外观是一个塞满金币的【保险箱】。

亮点设计：

- 在老虎机主题板块，游戏会用【Hot】【New】直观展示哪些是热门主题，哪些是新推出的主题。
- 主题都以动态形式进行呈现，增加游戏趣味性。
- 【Mansion Quest】中玩家可以通过挑战按照自己的意愿来装饰房屋。这种独特性设计有利于增强《Cash Frenzy》同其它同类游戏的差异化区别。





ADTIMING

游戏界面：游戏界面存在竖屏和横屏两种方式；增设延展性玩法，提升游戏趣味性

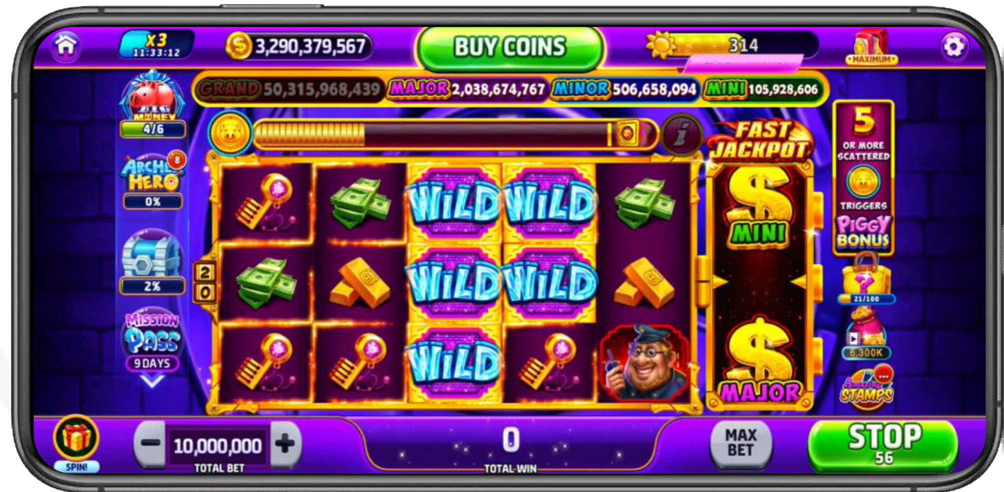
游戏界面分析

布局：

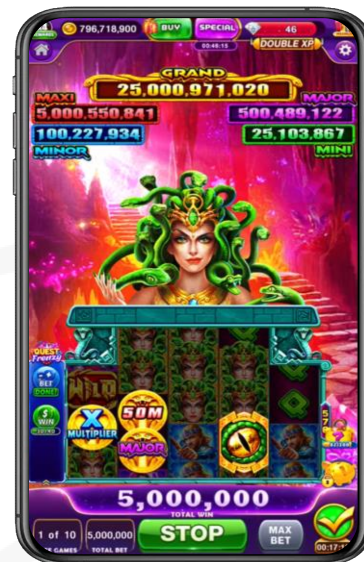
- 游戏界面功能键布局同主界面大致一致。游戏界面常用的功能按键分置在游戏上方和下方（横屏会在老虎机左右放置功能按钮）。
- 游戏界面根据主题不同，分为横屏和竖屏两种模式，横屏界面上老虎机放置在游戏的正中间；而竖屏界面则会放置在游戏的中下方。
- 竖屏游戏奖池的摆放位置是按照“金字塔”的结构放置；而横屏游戏则直接是排成一列，放置上方功能表下面。
- 横屏的奖池按照上下顺序进行排放，而竖屏游戏按照左右顺序进行排放。

亮点设计：

- 根据主题不同，游戏的丰富性会有所区分。以主题《Bingo Meow》为例（左竖图），游戏在Slot的基础上加入了Bingo玩法，进一步丰富了游戏玩法，增加了游戏的趣味性。







ADTIMING

美术题材：游戏美术设计较为精致，且与主题本身契合度较高

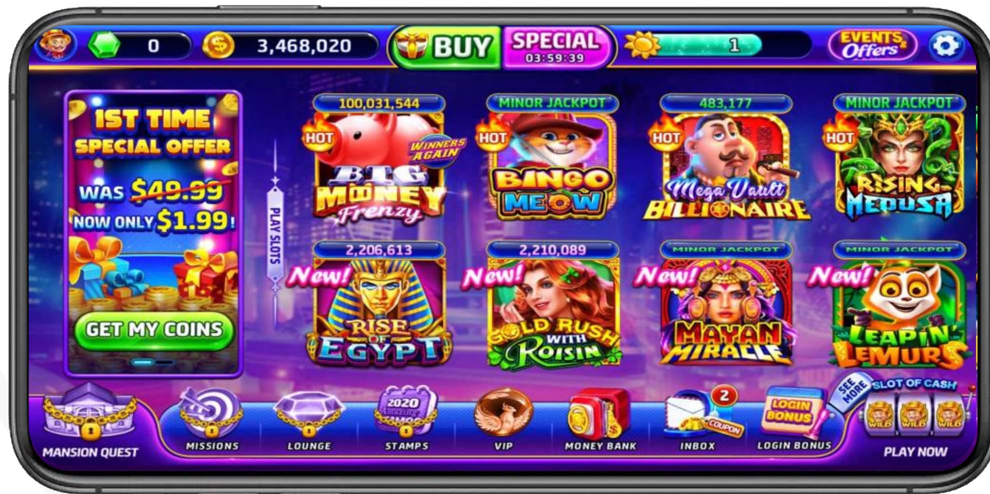
美术题材分析

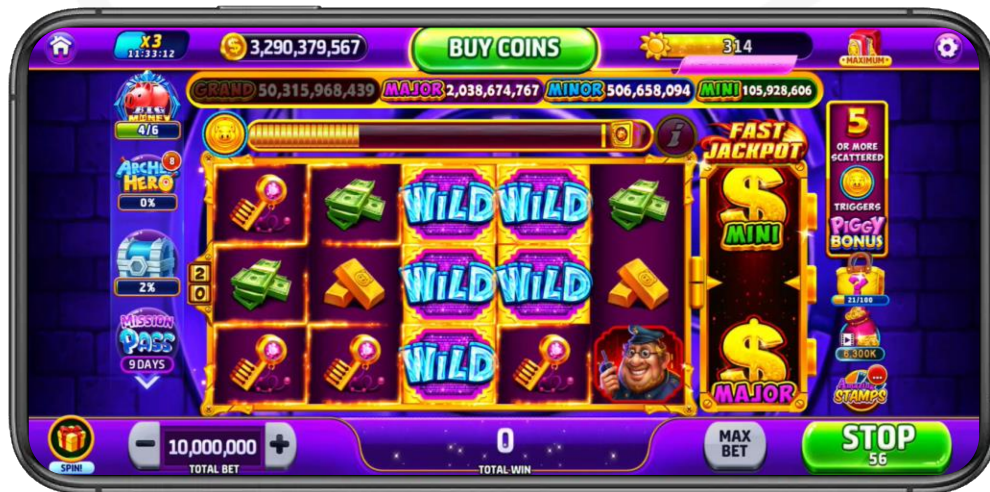
界面背景：

- 游戏画风以2D卡通为主。主界面背景为紫色，信息框的框架为紫色，而老虎机主题的的边框为金色，二者在设计上有着明显区分。
- 相比于背景颜色单一，主题颜色丰富多彩且饱和度较高，在背景的衬托下，容易形成极强的视觉冲击力。

主题：

- 游戏属于合集题材，主题外观设计较为精致，且契合度较高。
- 以《Big Money Frenzy》为例，以粉红色【存钱罐】小猪为主体，放在正中间。突出该主题和“金钱”“钱财储蓄”元素有关。主题背景为纯黑色，易于突出主题重点。整体来看，简洁突出，视觉观感较好。





ADTIMING

商店页分析：ICON设计较为独特，易和《Cash Frenzy》产生联系，辨识度较高

商店页分析

ICON：

- 游戏以一个带着【黄金礼帽和美元标志黄金眼镜的八字胡男士】为ICON主体。虽然没有Slot明显元素，但这样的设计由于独特，和游戏本身契合度较高，所以辨识度相对较高。另外【美元】等标志凸显了Slot类游戏奖赏丰厚的特点。

商店截图：

- 商店截图均未直接采用游戏截图，而是对其做了处理。截图内容主要有游戏各类主题的游戏界面、奖励的丰富、装饰房屋建筑的独特设计，较为全面地介绍了游戏，同时展现游戏画风特色，非常夺人眼球。

商店宣传视频：

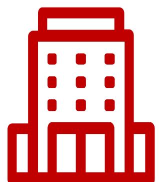
- 游戏暂无宣传视频。





ADTIMING

SpinX Games Limited厂商特点总结



厂商：

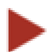
- SpinX Games Limited是深耕于博彩手游市场并获得成功的出海佼佼者。
- 公司擅长通过在欧美地区受众范围较广的社交媒体，如Instagram、Facebook等进行频繁买量，投入大量素材吸引玩家注意力。
- 爆款“套路”+数值调控是公司在设计游戏上的基础思路。通过提取爆款游戏的精华、更高的兑换比例和奖池数额，吸引玩家下载游戏。



Slot游戏 - 《Cash Frenzy》：

- 爆款游戏《Cash Frenzy》游戏界面存在竖屏和横屏两种模式，游戏界面布局因模式不一致，存在细微区别。
- 游戏根据主题不同掺入了不同类型的玩法，如热门主题【Bingo Meow】就是在Slot游戏的基础上，加入了Bingo游戏的玩法，通过游戏玩法的丰富，增加游戏的可玩性。
- 商店页ICON贴近游戏内容，设计独特，在大量Slot产品中辨识度较高。

BEST TIMING FOR ADS



案例分析：
SciPlay Games Corp及爆款游戏分析

代表游戏：《Jackpot Party》

SciPlay Games Corp公司简介

公司简介

- SciPlay Games Corp是于2016年成立于美国的一家知名社交博彩游戏公司，也是全球第四大博彩游戏公司，原属Scientific Games旗下社交游戏业务。
- SciPlay Games Corp旗下的子公司有Phantom EFX,Inc.，Appechi Media Ltd等。





《MONOPOLY Slots》

公司与Slot游戏

代表游戏（上线时间）：

- 《MONOPOLY Slots》
  （Android：2017/7；iOS：2018/4）
- 《Jackpot Party》
  （Android：2014/3；iOS：2012/12）





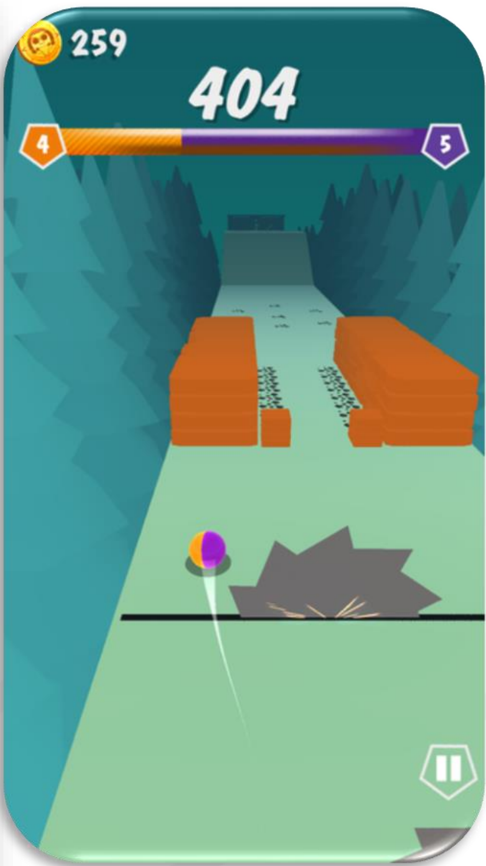
《Jackpot Party》

ADTIMING

公司游戏发布特征：SciPlay自2019年起主攻超休闲游戏，多为“小球”题材

- 以SciPlay Games Corp旗下代表子公司的Phantom EFX,Inc.为例，从前主营博彩游戏（尤其是Slot游戏）平均一年1到2款。
- 但是自2019年起，近两年没有发布任何Slot类游戏。SciPlay Games Corp开始尝试往超休闲游戏——多为以“小球”为题材的超休闲游戏，如《Amaze Ball 3D》。且上架频率更快，平均2到3个月一款游戏。从美术风格上来看，该类多为3D简洁画风，与以往SciPlay的Slot游戏的2D卡通画风有着明显的区别。
- 游戏选品方向的转移可能是因为自2019年起超休闲游戏迎来红利期（2018~2019年，移动游戏商店的超休闲游戏用户总下载量也增长了超过150%；增长率达到了行业平均值的3倍），导致越来越多的开发者转向超休闲游戏的研发。

App	Price	Released
Amaze Ball 3D	Free	Jul 30, 2019
Slime Star	Free	May 31, 2019
Diving Ball 3D	Free	Feb 08, 2019
MONOPOLY Slots - Casino Games	Free	Apr 22, 2018
88 Fortunes Slots Casino Games	Free	Mar 21, 2017
Blazing 7s Casino: Slots Games	Free	Nov 23, 2016
Hot Shot Casino - Slots Games	Free	Jun 15, 2016
High Limit Slots	Free	Mar 31, 2015
High Limit Slots HD	Free	Mar 31, 2015
Quick Hit Casino Games - Free Casino Slots Games	Free	Mar 10, 2015
Gold Fish Casino Slots Games	Free	Jun 04, 2014
Gold Fish Slots Casino HD	Free	Jun 04, 2014
Slots! Jackpot Party Casino HD	Free	Feb 04, 2013



《Amaze Ball 3D》

数据来源：Apptopia&游戏葡萄，《这个有6.5亿用户的新兴品类，究竟应该怎么做》

ADTIMING

公司策略：用户才是影响公司种种行为的核心关键点

- 用户才是SciPlay最关注的要点，所有产品会基于此进行调整。
- 首先在用户定位上，公司一般会花费大笔预算来判断该游戏最合适的目标受众是谁，尤其是氪金玩家。
- 营销活动会以玩家反馈为主。如例如投放素材的更新，根据玩家反馈选择玩家喜欢的老虎机内容做广告素材进行投放，同时渠道、产品信息等也会进行优化。然后会根据投放效果再进行各个方面的改动。
- 为了保证游戏的用户体验良好，公司会不定期举办活动，邀请玩家们亲至活动现场（尤其是高度氪金玩家）进行游戏体验分享，通过线下交流的方式，更直观地明晰玩家的需求以及游戏需要优化的要点。这样的方式有助于玩家感知自己得到公司的重视，增强对公司的信任感；同时也有利于在玩家群体里形成良性的口碑宣传，增加公司的品牌度。

公司Slot游戏营收：Slot游戏成SciPlay主要收入来源，《Jackpot Party》成为最大功臣

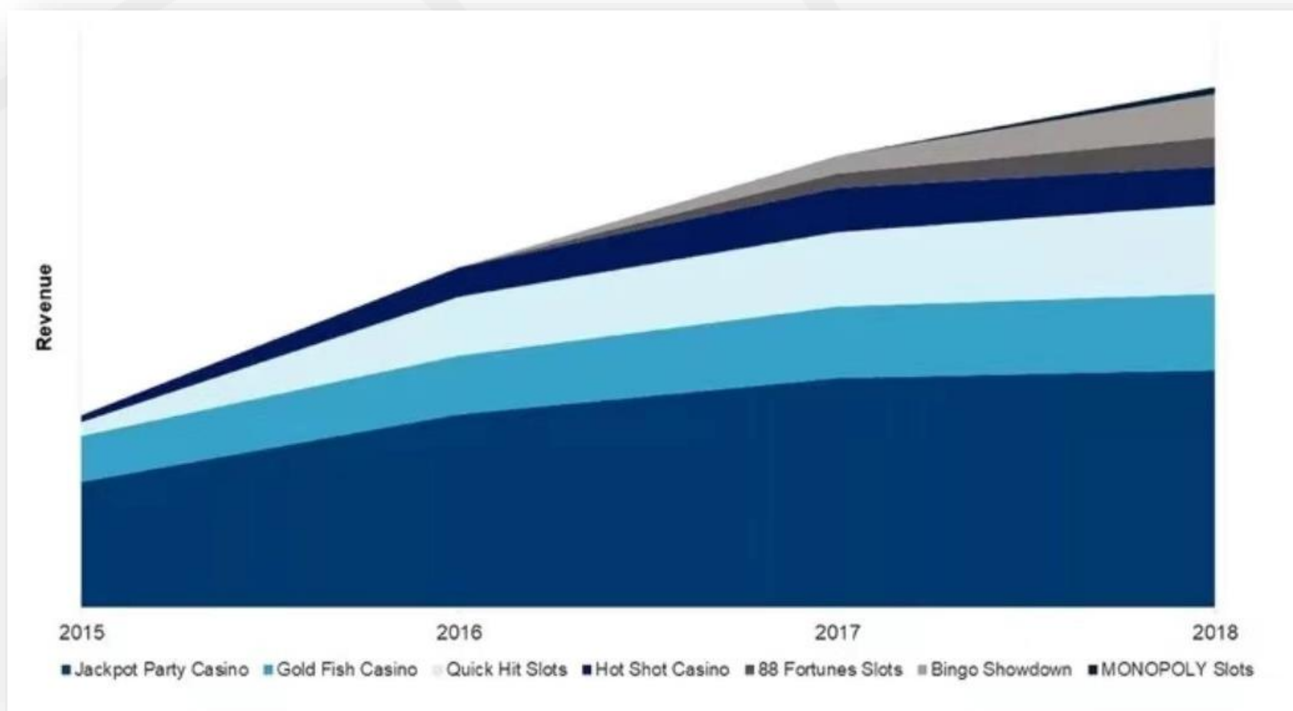
- 在游戏营收方向，Slot游戏仍占据了公司的主要来源。
- 以SciPlay Games Corp旗下的Phantom EFX,Inc.为例，收入最多的Top5游戏全是Slot游戏。其中2012年上线的爆款游戏《Jackpot Party》哪怕上线时间久远，依然凭借1亿美元的年收入稳居第一。

App	Price	Released	Downloads	$ Revenue
Jackpot Party - Casino Slots	Free	Dec 12, 2012	7.6M	$100M
Gold Fish Casino Slots Games	Free	Jun 04, 2014	3.2M	$22M
88 Fortunes Slots Casino Games	Free	Mar 21, 2017	3.4M	$15M
Quick Hit Casino Games - Free Casino Slot...	Free	Mar 10, 2015	3.3M	$14M
MONOPOLY Slots - Casino Games	Free	Apr 22, 2018	6.4M	$13M

数据来源：Apptopia

Slot游戏设计思路：公司针对游戏目标受众进行差异化设计

- SciPlay Games Corp在公司上市前公布收入贡献最大的7款游戏，其中老虎机游戏占据了6款。尽管旗下老虎机游戏众多，但是在公司产品矩阵内并没有出现互相抢夺用户的情况，主要因为公司对于不同Slot游戏进行了更为细致的受众区分。
- 以SciPlay Games Corp公布旗下代表游戏进行举例，《Jackpot Party》面向的用户群体的特点是高频率的互动，因此游戏设计重心放置在内容顺序和难度水平上，以便玩家可以获得更为流畅的用户体验；《88 Fortune Slots》主攻亚洲市场，因此游戏无论在老虎机主题上还是画风上都更偏亚洲人喜好；《Monopoly Slots》相较于以往的Slot游戏，游戏玩法有了更新——加入城市建设，形成Slot+模拟建造的新游戏玩法，吸引了不少休闲玩家。



数据来源：SciPlay上市申请文件2015-2018年7款核心游戏的收入情况

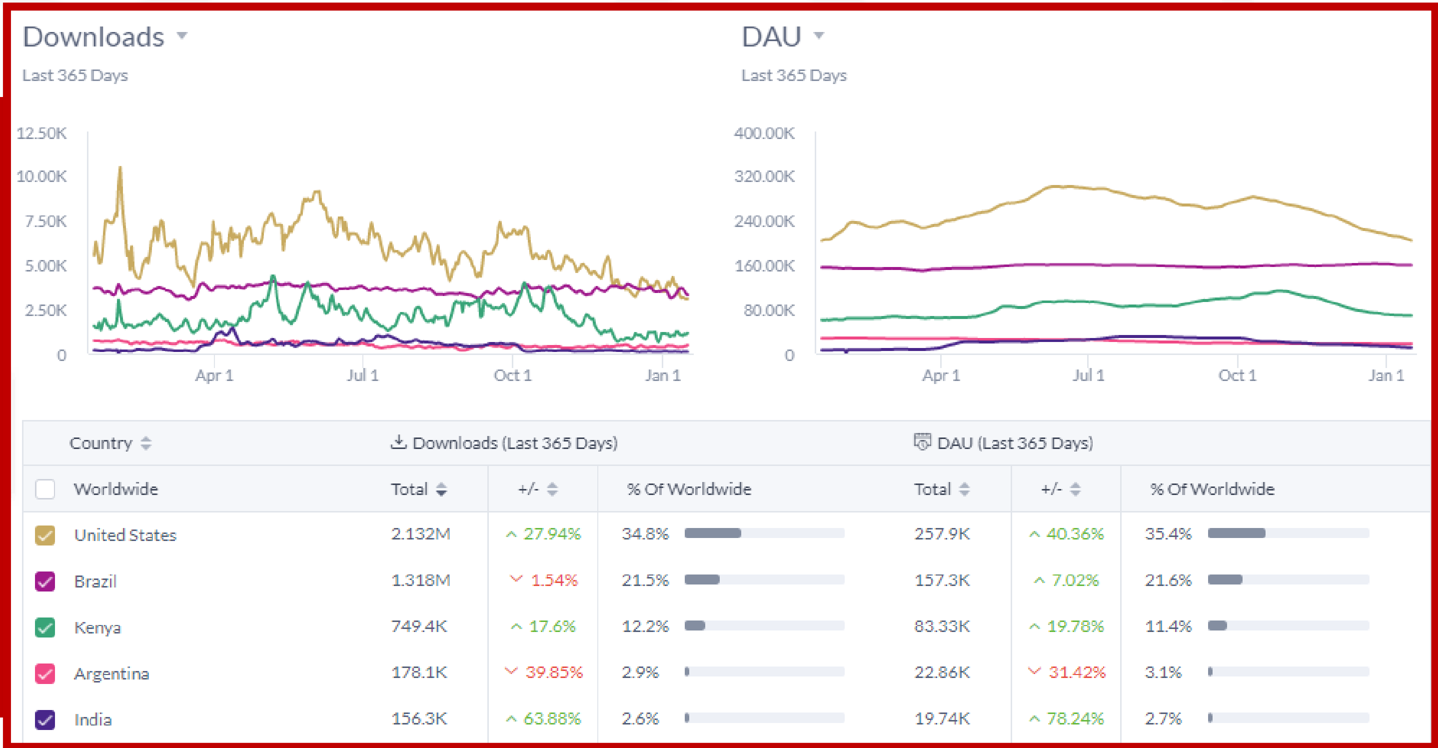
ADTIMING

案例分析：美国为游戏主要获客来源，但获客波动较大



- App Name：Jackpot Party
- 上线时间：2014.3.20（Android）
- 近一年下载量：612.0万
- 近一年DAU：72.7万

- 案例选取原因： SciPlay Games Corp旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：美国、巴西、肯尼亚、阿根廷、印度



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	2.132M	27.94%	34.8%	257.9K	40.36%	35.4%
Brazil	1.318M	1.54%	21.5%	157.3K	7.02%	21.6%
Kenya	749.4K	17.6%	12.2%	83.33K	19.78%	11.4%
Argentina	178.1K	39.85%	2.9%	22.86K	31.42%	3.1%
India	156.3K	63.88%	2.6%	19.74K	78.24%	2.7%

获客路径：Top5区域，游戏流量多集中于美国，美国分别于2020年1月至5月加速获客，其余时间则保持相对稳定的获客力度。肯尼亚获客力度较美国稍弱，其获客路劲基本和美国保持一致。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

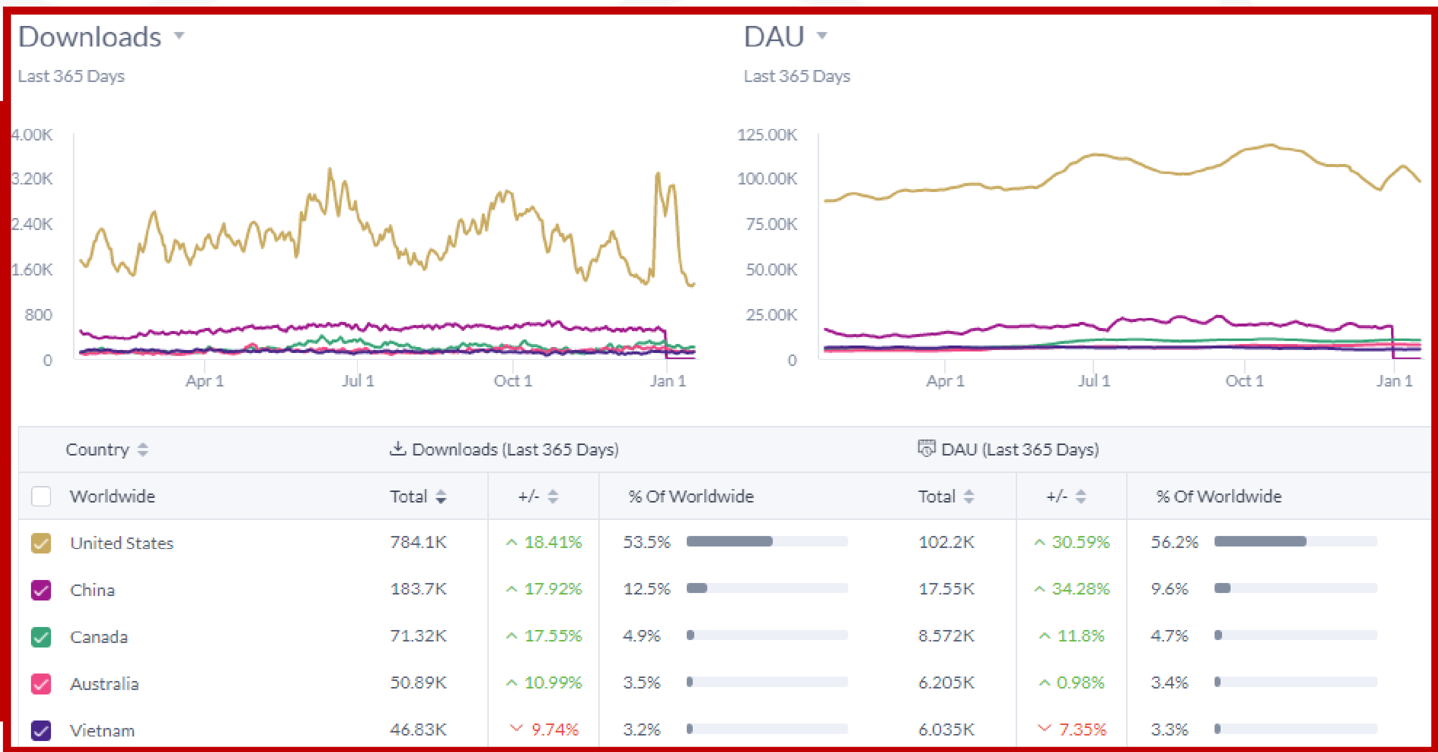
ADTIMING

案例分析：Top5地区中，美国地区占据iOS端一半收入



- App Name：Jackpot Party
- 上线时间：2012.12.12（iOS）
- 近一年下载量：147.0万
- 近一年DAU：18.2万

- 案例选取原因：SciPlay Games Corp旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：美国、中国、加拿大、澳大利亚、越南



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	784.1K	18.41%	53.5%	102.2K	30.59%	56.2%
China	183.7K	17.92%	12.5%	17.55K	34.28%	9.6%
Canada	71.32K	17.55%	4.9%	8.572K	11.8%	4.7%
Australia	50.89K	10.99%	3.5%	6.205K	0.98%	3.4%
Vietnam	46.83K	9.74%	3.2%	6.035K	7.35%	3.3%

获客路径：Top5区域，游戏流量多集中于美国，美国分别于2020年1月至5月加速获客，其余时间则保持相对稳定的获客力度。肯尼亚获客力度较美国较弱，其获客路劲基本和美国保持一致。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

主界面：主界面分成两个部分；精美UI和动态效果易于吸引玩家注意

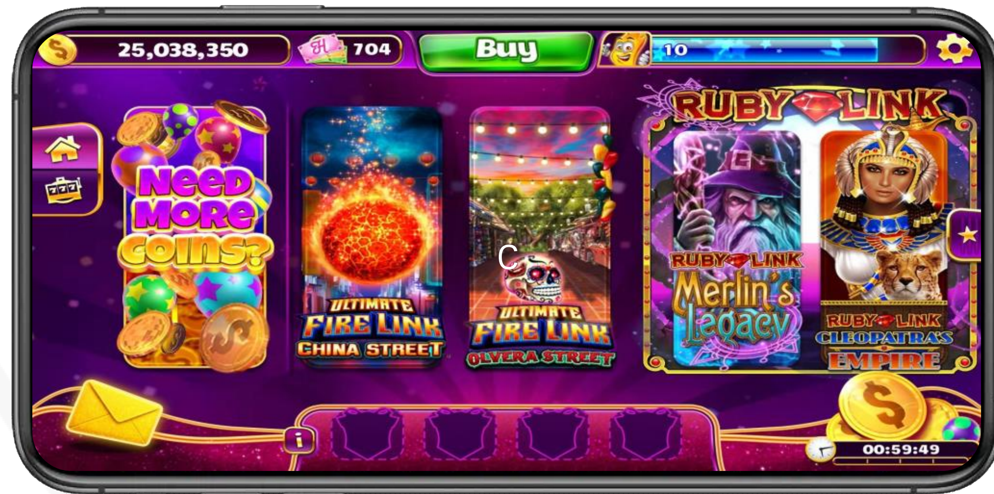
主界面分析

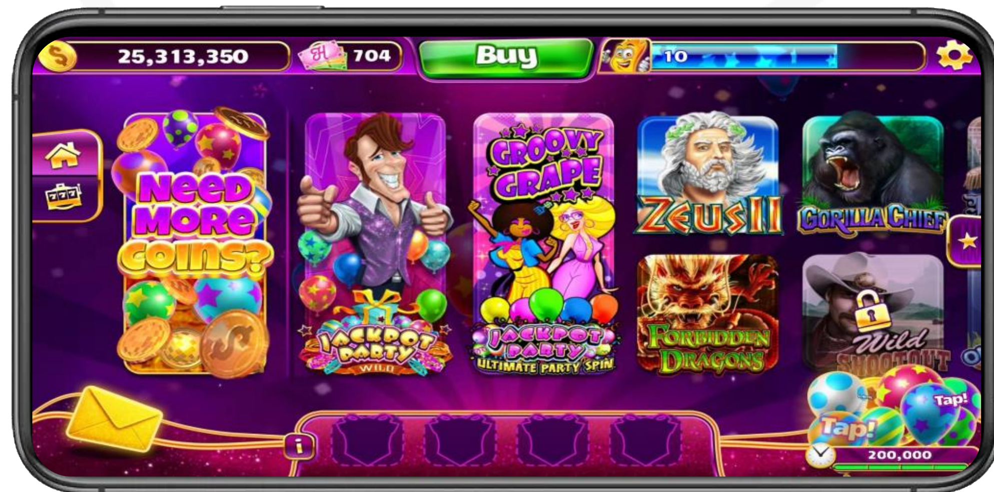
布局：

- 主界面内容主要分成两部分，左边为【信息框】，右边则为各种Slot主题。该游戏的主题外形有长方形，也有常规的正方形。
- 部分主题同属一个link，如【Ultimate Fire Link】【Ruby Link】则会放置在一起。
- 游戏功能多集中在上和下方，方便玩家进行操作。

亮点设计：

- 右下方的【Max Coins】设计较为抢眼，被【彩色气球】围绕，易于引起玩家关注；同时伴随“Tap” “Collect”等不停跳出的动态效果，促使玩家进行点击。
- 下方礼物空格点击进入【BIG WIN PARTY PRIZES】，填满胜利表的任何一次再进行旋转都会获得随机的派对奖励。
- 游戏右边设有【Main Lobby】和【Classic Slots】两个功能按键，点击【Classic Slots】会进入一个经典老虎机主题界面。





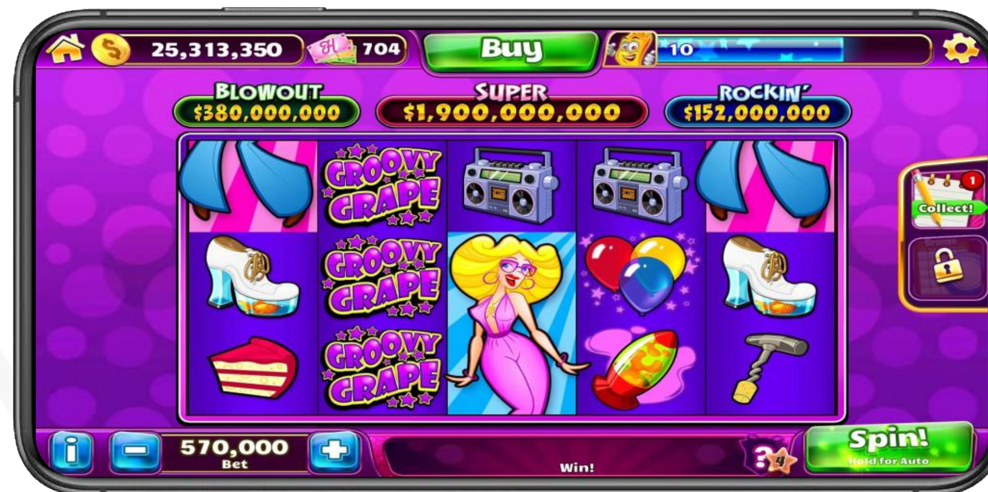
ADTIMING

游戏界面：游戏界面存在竖屏和横屏两种方式，布局存在差异

游戏界面分析

布局：

- 游戏界面功能键布局同主界面大致一致。游戏界面常用的功能按键分置在游戏上方和下方。
- 游戏界面根据主题不同，分为横屏和竖屏两种模式，竖屏游戏在【Loading】界面和刚进入游戏界面会有手机旋转的图标，提示玩家将手机竖着放置。
- 横屏界面上老虎机放置在游戏的正中间；而竖屏界面则会放置在游戏的中下方。
- 竖屏游戏奖池的摆放位置并不统一，有按照上下也有按照左右顺序进行放置；而横屏游戏则直接是排成列。







ADTIMING

美术题材：主题美术设计契合度较高，美术质量较为优异

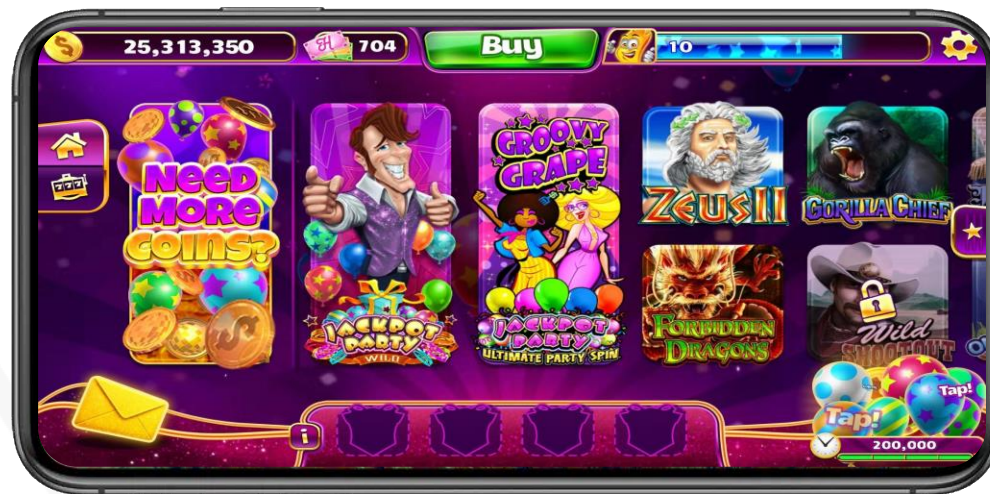
美术题材分析

界面背景：

- 游戏画风以2D卡通为主。游戏背景颜色以深紫色为主。主题的颜色则多彩丰富，根据主题背景进行相应颜色的调整，主题名字集中在主题最下方。

主题：

- 游戏属于合集题材，主题外观设计较为精致，整体美术品质较高。
- 以《Jackpot Party》为例，整体以紫色为主，主体是以一个身着【紫色西装的棕发男人】的形象，该人物外表设计较为诙谐有趣。主题背景则选择较主界面背景深紫色亮一度的紫色，使得主界面和主题可以清晰分别出来，同时，通过大量【彩色气球】这种派对常见元素围绕【棕发男人】突出“Party”的主旨。





ADTIMING

商店页分析：宣传视频较为新颖，针对性较强，利于吸引潜在目标用户

商店页分析

ICON：

- 游戏把【气球】作为主要元素放置在ICON中，凸显了“Party”的元素。

商店截图：

- 商店截图均未直接采用游戏截图，而是对其做了处理，主要为游戏内不同主题的Slot游戏界面、玩家排行榜等，并配上适当的宣传语。较为直观地展示游戏的核心玩法和画风，易于吸引玩家。

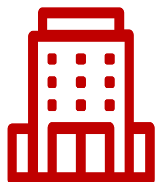
商店宣传视频：

- 商店宣传视频的内容是一个人来到线下玩实体的老虎机游戏，然后老虎机机器突然变成了手机，强调通过手游也可以玩媲美真实游戏机的游戏。针对性较强，有利于吸引潜在的目标用户。





SciPlay Games Corp厂商特点总结



厂商：

- 公司主攻博彩类游戏，但近来尝试进入超休闲游戏领域，推出了几款超休闲游戏，多为“小球”题材。
- SciPlay Games Corp重视目标用户的反馈，通过游戏细分受众的差异减少同类型产品之间的冲击，覆盖更多不同的用户群体。
- 用户是SciPlay进行各种行为的原因。无论是营销活动、素材投放、线下交流，都是为了保证公司可以明确玩家需求，根据需求优化游戏，提高公司品牌知名度。



Slot游戏 - 《Jackpot Party》：

- 爆款游戏《Jackpot Party》主界面颜色丰富的UI设计和动态效果更易于吸引玩家视线。
- 游戏界面存在竖屏和横屏两种模式，游戏布局因模式不一致，存在一定区别。
- 《Jackpot Party》主界面以深紫色为主，主题颜色丰富且饱和度相对主界面颜色较高，易于夺人眼球。主题的美术品质优异，契合度度相对较好。
- 游戏宣传视频内容独特，强调通过手游也可以玩媲美真实老虎机的游戏。针对性较强，有利于吸引潜在的目标用户。

ADTIMING

BEST TIMING FOR ADS



案例分析：
Aristocrat及爆款游戏分析

代表游戏：《Lightning Link Casino Slots》

Aristocrat公司简介

公司简介

- Aristocrat是一家于1953年成立在澳大利亚的游戏公司。目前公司在约90个国家/地区运营，并在300多个游戏辖区获得许可，提供独特的混合产品和服务。
- 自公司成立以来，Aristocrat通过公司收购不断扩展数字游戏的产品组合，截至到目前为止，Aristocrat旗下的子公司有Big Fish Games, Inc., Plarium Global Ltd, Product Madness等。





《Lightning Link Casino Slots》

公司与Slot游戏

代表游戏（上线时间）：

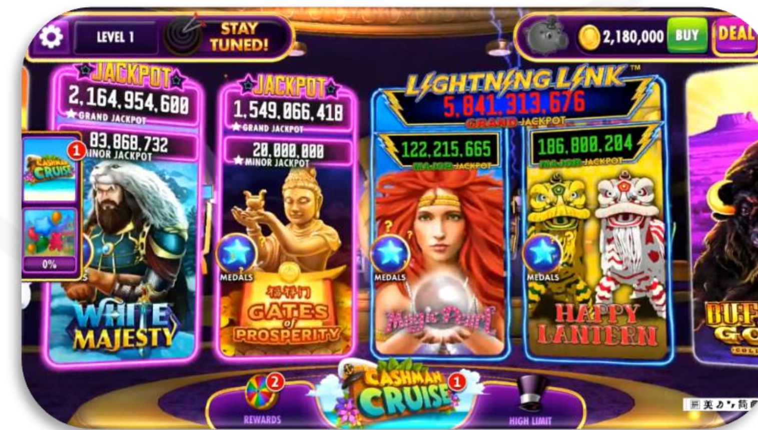
- 《Lightning Link Casino Slots》

  （Android：2018/8；iOS：2018/5）

- 《Cashman Casino Las Vegas Slots》

  （Android：2016/10；iOS：2017/7）





《Cashman Casino Las Vegas Slots》

ADTIMING

公司游戏发布特征：公司游戏品类繁多，Product Madness主攻Slot类游戏

- Aristocrat公司的游戏种类繁多，有Slot类游戏《Lightning Link Casino Slots》；合成解谜类游戏《EverMerge》；也有重度RPG类游戏《RAID: Shadow Legends》。
- Product Madness是Aristocrat旗下涉及Slot类游戏较多且具有代表性的开发商，截至到2018年，基本上以1年1款Slot游戏的上线速度持续发布新游。

App	Price	Released
Lightning Link Casino Slots	Free	May 22, 2018
FaFaFa™ Gold Slots Casino	Free	Dec 12, 2017
Cashman Casino Las Vegas Slots	Free	Jul 14, 2017
Emerald Empire Slots Game - Play free, real Vegas Casino slots - ...	Free	Feb 17, 2016
Slots: Heart of Vegas™ – Free Casino Slots Games	Free	Jul 20, 2015

Product Madness

App	Price	Released
Coin Heist	Free	Oct 28, 2020
8 Ball Smash: Multiplayer Pool	Free	Mar 30, 2020
EverMerge - Merge and Match!	Free	Dec 17, 2019
Big Fish Bingo	Free	Sep 16, 2019
Storykeepers - Hidden Objects	Free	Aug 06, 2019

Big Fish Games

App	Price	Released
RAID: Shadow Legends	Free	Feb 09, 2019
Lost Island: Tropic Tile Blast	Free	May 27, 2018
Undersea Solitaire Tripeaks	Free	Dec 14, 2018
Stormfall: Rise of Balur	Free	Jan 06, 2015
Soldiers Inc: Mobile Warfare	Free	Nov 30, 2016

Plarium Global Ltd

ADTIMING

公司策略：公司丰富旗下产品矩阵，挖掘不同品类游戏潜力

- Aristocrat在发布游戏上更像是每个子公司主攻一个或者几个类型的游戏。在产品和业务层面相互补充，产生协同效应。
  - Product Madness多为带有社交元素的Slot类手游戏，不断吸引虚拟货币玩家的关注，并持续扩大市场规模，占据更多的全球移动市场。
  - Plarium Global Ltd主攻重度类游戏，像是带有英雄元素或者战争元素的RPG手游或MMO游戏。
  - Big Fish Games, Inc.主攻的游戏多为休闲游戏和独立游戏，如以匹配为核心玩法的益智解谜游戏和一次性买断的带有恐怖元素的独立游戏。



《Phantasmat: The Dread of Oakville》



《Lightning Link Casino Slots》



《RAID: Shadow Legends》



《Gummy Drop!》

公司Slot游戏营收：《Lighting Link Casino Slots》成为营收冠军

- 在游戏营收方向，纵观Aristocrat旗下的子公司，从游戏来看，排名第一的是《RAID: Shandow Legends》，365天的收入达到了1.7亿美元；但从游戏品类来看，Slot类游戏贡献较大。
- 以Aristocrat旗下代表公司Product Madness为例，营收排名前五的游戏具为Slot类游戏，其中《Lightning Link Casino Slots》以1亿美元收入占据了冠军。

App	Price	Released	Downloads	$ Revenue
Lightning Link Casino Slots	Free	May 22, 2018	5.5M	$100M
Cashman Casino Las Vegas Slots	Free	Jul 14, 2017	6M	$96M
Slots: Heart of Vegas™ – Free Casino Sl...	Free	Jul 20, 2015	4M	$32M
Heart of Vegas Casino Slots	Free	Jul 26, 2014	940K	$30M
FaFaFa™ Gold Slots Casino	Free	Dec 12, 2017	2.1M	$5.8M

数据来源：Apptopia

ADTIMING

Slot游戏设计思路：分析竞争对手表现，并根据目标用户进行游戏升级

- 以Aristocrat旗下主攻Slot类游戏的Product Madness为例，它们擅长通过分析竞争对手的游戏来对自家的游戏进行调整；同时瞄准目标用户需求和公司需求，进行细节化调整。
- 以广告为例，因社交Slot游戏的玩家并不习惯在游戏内看见广告，所以Product Madness一般会先进行部分用户群体的试水，例如在游戏《FaFaFa Gold》中，仅面向25%的玩家展示广告，同时会选择避开VIP玩家和潜在氪金玩家。然后再根据广告的表现情况，调整奖励价值，将广告对应用内购买收入产生的负面影响降至最低。

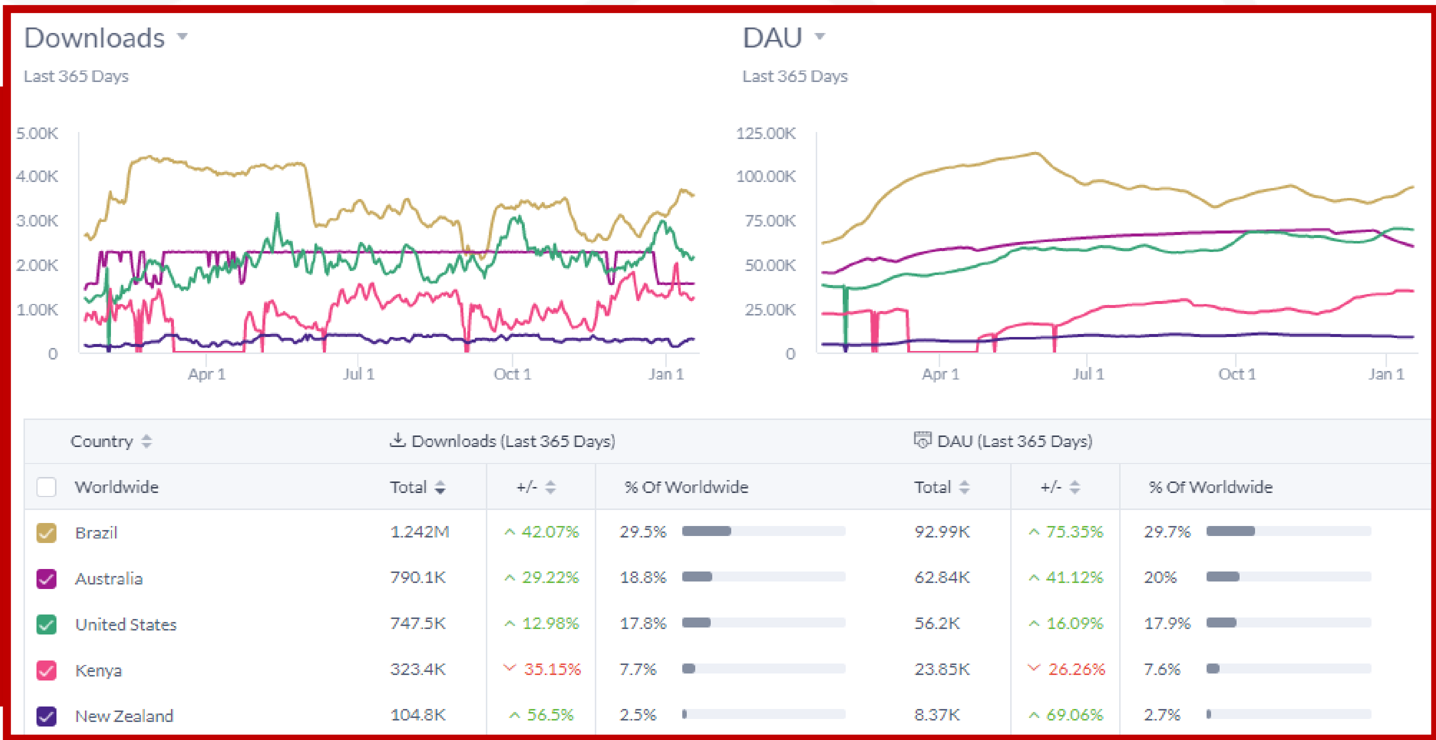
ADTIMING

案例分析：巴西、澳大利亚和美国是游戏Android端获客的Top3地区



- App Name：Lightning Link Casino Slots
- 上线时间：2018.8.23（Android）
- 近一年下载量：421.0万
- 近一年DAU：31.3万

- 案例选取原因： Aristocrat旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：巴西、澳大利亚、美国、肯尼亚、新西兰



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Brazil	1.242M	^ 42.07%	29.5%	92.99K	^ 75.35%	29.7%
Australia	790.1K	^ 29.22%	18.8%	62.84K	^ 41.12%	20%
United States	747.5K	^ 12.98%	17.8%	56.2K	^ 16.09%	17.9%
Kenya	323.4K	v 35.15%	7.7%	23.85K	v 26.26%	7.6%
New Zealand	104.8K	^ 56.5%	2.5%	8.37K	^ 69.06%	2.7%

获客路径：Top5区域，游戏流量多集中于巴西，澳大利亚和美国。巴西于2020年2月加速买量；澳大利亚全年保证相对稳定的获客力度，但在2021年买量力度有所下降；美国则分别于2020年5月，10月和12月加速买量。

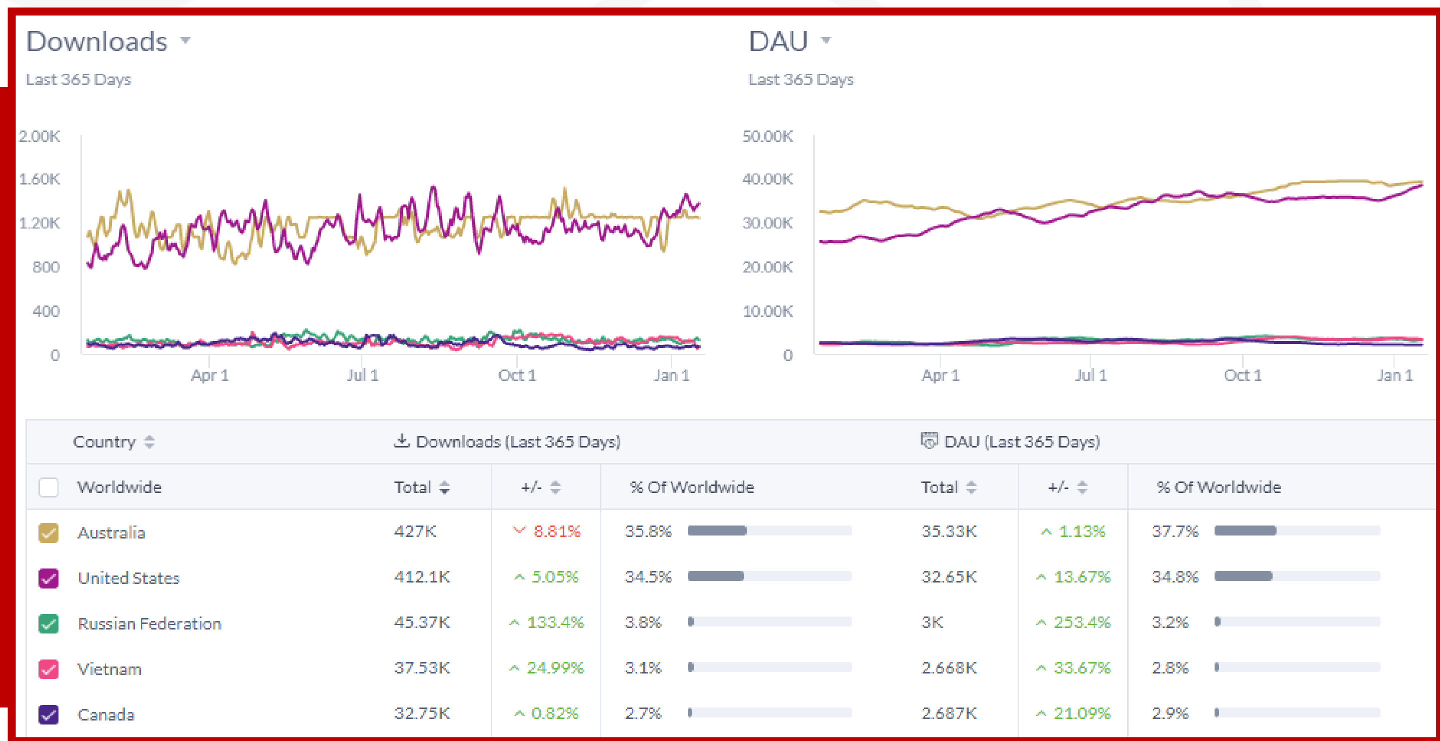
数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

案例分析：澳大利亚和美国占据了游戏七成流量，且获客力度相对稳定



- App Name：Lightning Link Casino Slots
- 上线时间：2018.5.22（iOS）
- 近一年下载量：119.0万
- 近一年DAU：9.4万

- 案例选取原因：Aristocrat旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：澳大利亚、美国、俄罗斯、越南、加拿大



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Australia	427K	8.81%	35.8%	35.33K	1.13%	37.7%
United States	412.1K	5.05%	34.5%	32.65K	13.67%	34.8%
Russian Federation	45.37K	133.4%	3.8%	3K	253.4%	3.2%
Vietnam	37.53K	24.99%	3.1%	2.668K	33.67%	2.8%
Canada	32.75K	0.82%	2.7%	2.687K	21.09%	2.9%

获客路径：Top5地区流量主要集中在澳大利亚和美国，其获客力度较大，且获客波动幅度相对较频繁。同澳大利亚和美国相比，其余三个地区获客力度较弱。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

ADTIMING

主界面：3D环绕放置模式较为新颖；明确热门、新主题，易于捕获目标玩家

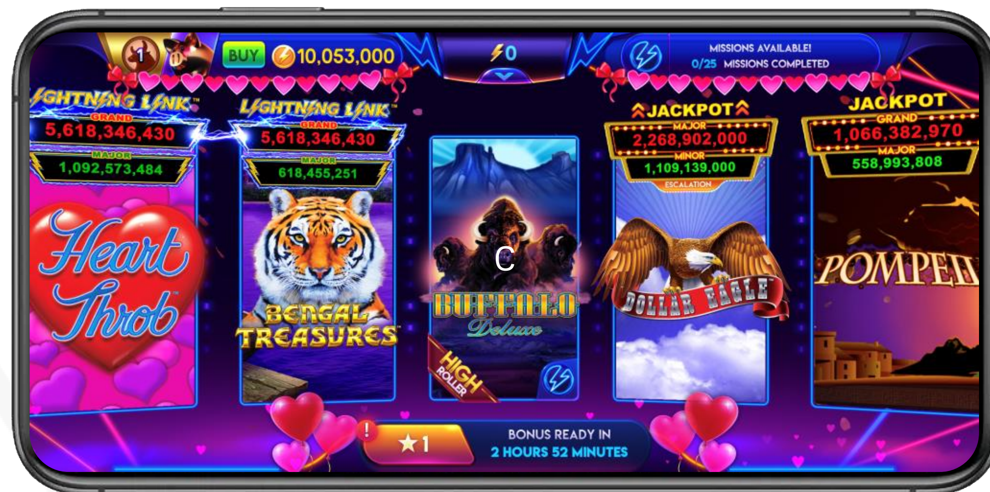
主界面分析

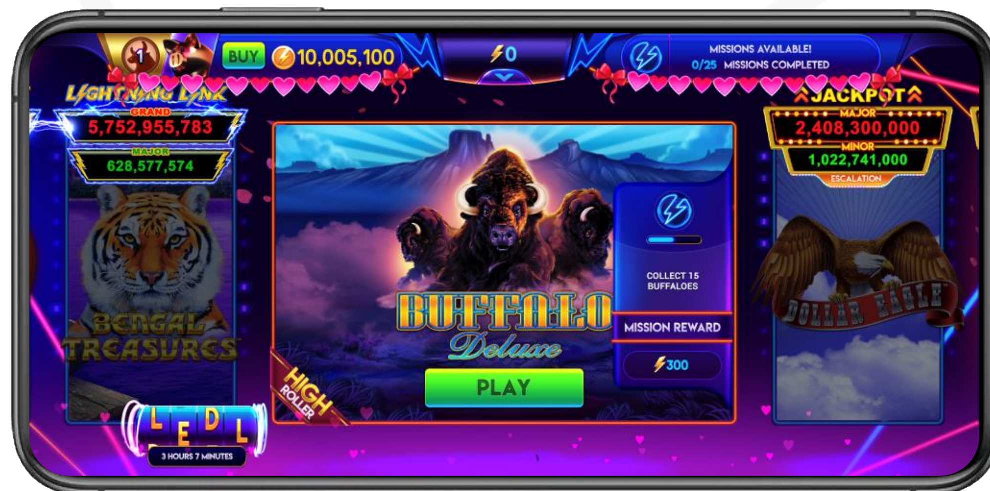
布局：

- 游戏主题布局较为独特，以3D环绕的方式进行展现，整体排版更具空间感和科技感。
- 老虎机主题都以竖着的长方体放置，但当玩家选中某个主题，该主题会自动由竖着的长方体转变成横着的长方体，突出重点。并且带有【蓝色闪电】标志的主题会直接在主题右方展示相应的【Mission Rewards】。
- 游戏功能按键放置在游戏上下方不易打扰玩家的地方。

亮点设计：

- 游戏主题在设计上有几个不同点：首先，并非所有主题都在上方放置了奖池；其次，主题下方会通过【New Game】【High Roller】来显示该主题是否是新上线、热门主题。





ADTIMING

游戏界面：背景图片设计与常规Slot游戏存在一定区别

游戏界面分析

布局：

- 游戏界面功能键布局同主界面基本一致。与常规Slot游戏一致，把老虎机放置在界面中心。
- 游戏背景有个很明显的特点，游戏界面可以很清楚背景分成两部分，一部分是与该主题有关的内容组成的背景（如右上图，【Panda Magic】的主题选择【熊猫】喜欢的【竹子】作为背景）；另一部分则是蓝色的背景图。该设计与常规游戏不同的是，大部分Slot类游戏的背景都会选择和游戏主题有关的图片或者是纯色背景，并且背景图片覆盖了手机的整个页面。





美术题材：背景颜色偏暗，画风根据主题存在一定区别

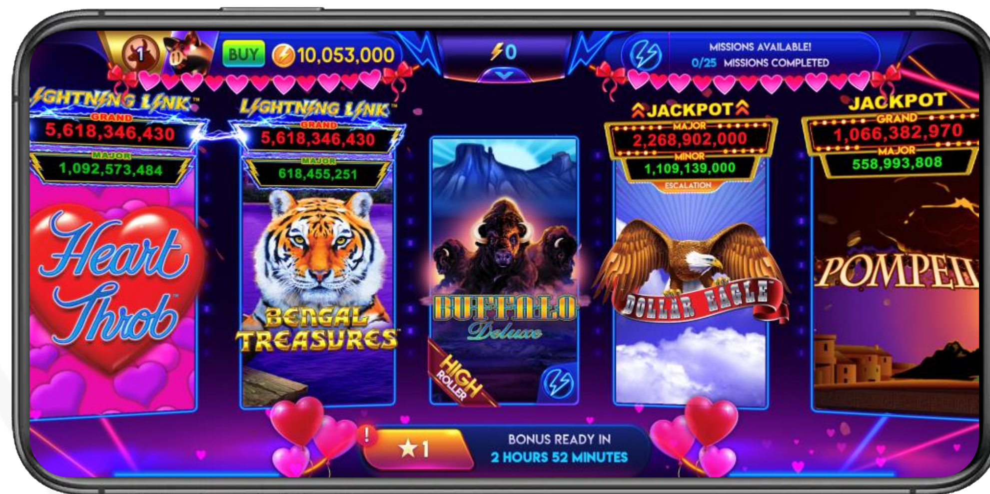
美术题材分析

界面背景：

- 游戏画风以2D为主，但由于主题不同——存在卡通、写实、简洁的细微区分。游戏主界面颜色呈渐变色，上层为蓝色，下层为粉紫色。整体来看，颜色偏暗。主题外框为蓝色。

主题：

- 游戏属于合集题材，主题则会根据主题进行颜色选择，但是游戏中大部分主题颜色多为深色系。
- 主题内，主体的美术品质较高，而背景则较为简单。
- 以《Buffalo Deluxe》为例，游戏主题和【水牛】有关，以此选择的主体对象是三头正在奔跑的【棕色水牛】，背景则选择了【高山】。主体和背景的画风形成了精美和简单的对比，避免因为背景夺目反而比主体水牛更吸引玩家目光。





ADTIMING

商店页分析：ICON设计与游戏本身契合度较高，易于辨认

商店页分析

ICON：

- 游戏目前ICON是蓝色背景中的一道【闪电】，从外观设计来看，和游戏名字较为契合。设计较为少见，在大量同质化Slot产品中辨识度较高。

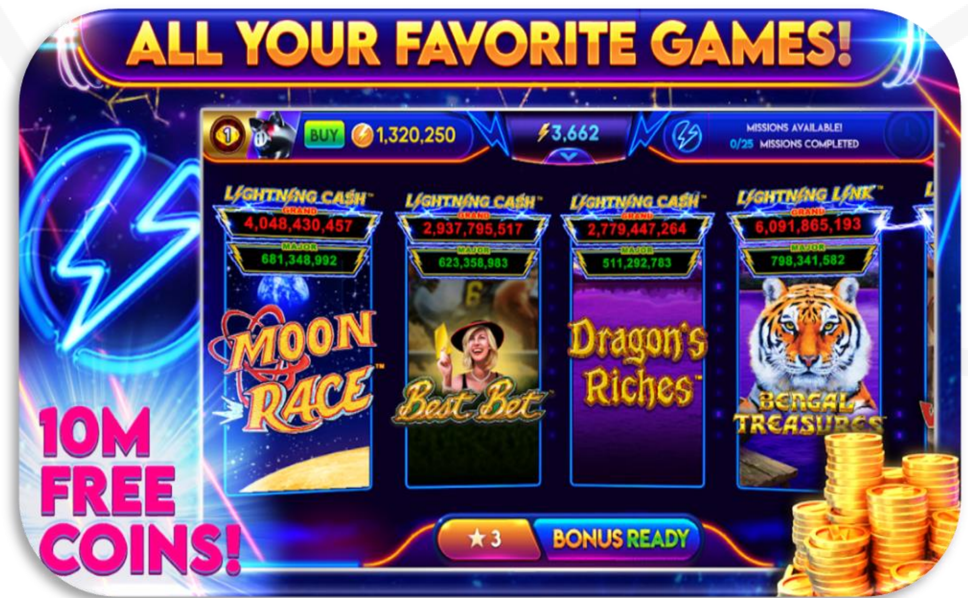
商店截图：

- 商店截图均未直接采用游戏截图，而是对其做了处理。具体涵盖内容为游戏主界面、各个主题的游戏界面以及游戏的延展玩法，较为全面地展示了游戏的各个内容，可以让玩家更加清晰直观地了解该游戏。

商店宣传视频：

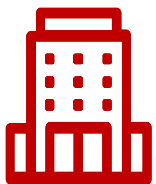
- 视频通过各类主题的快速滚动，展现游戏里面拥有Slot爱好者喜欢的各种主题；同时强调赚取【闪电】来赢得【金币】和奖励。最后，游戏结尾以一位身着【阿拉伯传统服饰的人】一脸贪婪的捧着【金币】结尾，可以进一步刺激玩家。





ADTIMING

Aristocrat厂商特点总结



厂商：

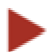
- Aristocrat通过大量收购其它游戏开发商作为子公司，不断丰富自身旗下游戏品类，挖掘不同类型游戏潜力实现进一步的营收。
- Product Madness主攻Slot类游戏，擅长通过分析竞争对手的游戏和玩家反馈，同时瞄准目标用户的需求和公司情况对自家游戏进行优化升级。



Slot游戏 - 《Lightning Link Casino Slots》：

- 爆款游戏《Lightning Link Casino Slots》在各类老虎机主题位置的设计较为新颖，整体以3D环绕的形式进行展开，和其它游戏相比，易于其突出差异化、个性化，捕获部分具有猎奇心理的玩家。
- 游戏界面的背景图没有完全覆盖手机界面，与传统游戏界面存在区别。
- 在主题画面设计板块，主题内部的主体的美术设计根据题材不同，略有区别。
- 游戏商店页ICON设计较为少见，在大量同质化Slot产品中辨识度较高。

BEST TIMING FOR ADS



案例分析：PlayStudios及爆款游戏分析

代表游戏：《POP! Slots™ Live Vegas Casino》

PlayStudios公司简介

公司简介

- PlayStudios是一家于2011年在拉斯维加斯郊区成立的公司，由最初的小办公室已发展成为屡获殊荣的移动和社交平台休闲游戏的开发商和运营商。
- PlayStudios期望玩家在体验游戏的同时可以享受来自现实世界的奖励，因此和MGM Resorts International, Wolfgang Puck Fine Dining Group, Royal Caribbean Cruise Line等公司达成合作。





《POP!Slots™Live Vegas Casino》

公司与Slot游戏

代表游戏（上线时间）：

- 《POP!Slots™ Live Vegas Casino》
  （Android：2016/2；iOS：2016/7）
- 《myVEGAS Slots》
  （Android：2014/9；iOS：2013/11）





《myVEGAS Slots》

ADTIMING

公司游戏发布特征：公司长期深耕发展博彩类游戏，并尝试挖掘其它品类游戏

- PlayStudios发布的游戏有八成均为博彩类游戏，涉及子品类较为丰富，如Slot，Bingo和Poker。其中Slot类游戏是博彩类游戏中当之无愧的王者，占据公司游戏的大头。
- 2020年，除继续推出博彩类游戏《myVEGAS Bingo》，PlayStudios还尝试推出了一款RPG游戏《Kingdom Boss》。

App	Price	Released
Kingdom Boss	Free	Nov 03, 2020
myVEGAS BINGO - Social Casino	Free	Aug 28, 2020
myVEGAS Stickers	Free	Dec 16, 2016
POP! Slots ™ Live Vegas Casino	Free	Jul 18, 2016
my KONAMI - Real Vegas Slots	Free	Dec 23, 2015
Radiant - Hyper Local Experiences and Re...	Free	Oct 31, 2014
myVEGAS Blackjack 21 - Free Vegas Casi...	Free	Oct 02, 2014
myVEGAS Blackjack – Casino	Free	Sep 28, 2014
myVEGAS Slots – Casino Slots	Free	Nov 05, 2013

数据来源：Apptopia

公司策略：公司扩大旗下产品矩阵，挖掘新品类游戏潜力

- PlayStudios之前涉及的领域主要是博彩类游戏。但尽管公司在不断深耕并挖掘博彩类游戏更多的潜力，PlayStudios也尝试踏入其它游戏品类。如于2020年11月发布的《Kingdom Boss》，这是一款RPG的游戏，玩家可以建造城堡，召唤英雄，夺取资源加强军队力量，并指挥军队取得胜利。
- 长期以来，RPG游戏在西方的反响往往没有在亚洲的反响大。但是在2019年RPG游戏在西方市场成为了第三大手游品类，仅次于策略类游戏和益智类游戏，同时有18%的增长都来自新游。许多新游在其细分领域能都有机会快速获客，同时还不会对公司产品矩阵里其它游戏造成不良影响。因此，PlayStudios极有可能是看见RPG游戏在西方市场的红利而选择入局。



《Kingdom Boss》



公司Slot游戏营收：Slot类游戏营收能力迅猛，稳居Top3宝座

- 但是在游戏收入方面，Slot游戏仍然占据了前三的位置。
- 以PlayStudios最近365天收入来看，排名第一的《POP! Slots™ Live Vegas Casino》的收入超6000万美元，其余两款Slot游戏年收入也超过2000万美元，与排名靠后的游戏拉开了较大差距。

App	Price	Released	Downloads	Revenue
POP! Slots ™ Live Vegas Casino	Free	Jul 18, 2016	12M	$61M
my KONAMI - Real Vegas Slots	Free	Dec 23, 2015	2.7M	$23M
myVEGAS Slots – Casino Slots	Free	Nov 05, 2013	3.1M	$22M
myVEGAS Blackjack – Casino	Free	Sep 28, 2014	180K	$110K
myVEGAS Blackjack 21 - Free Vegas Casi...	Free	Oct 02, 2014	520K	$99K

数据来源：Apptopia

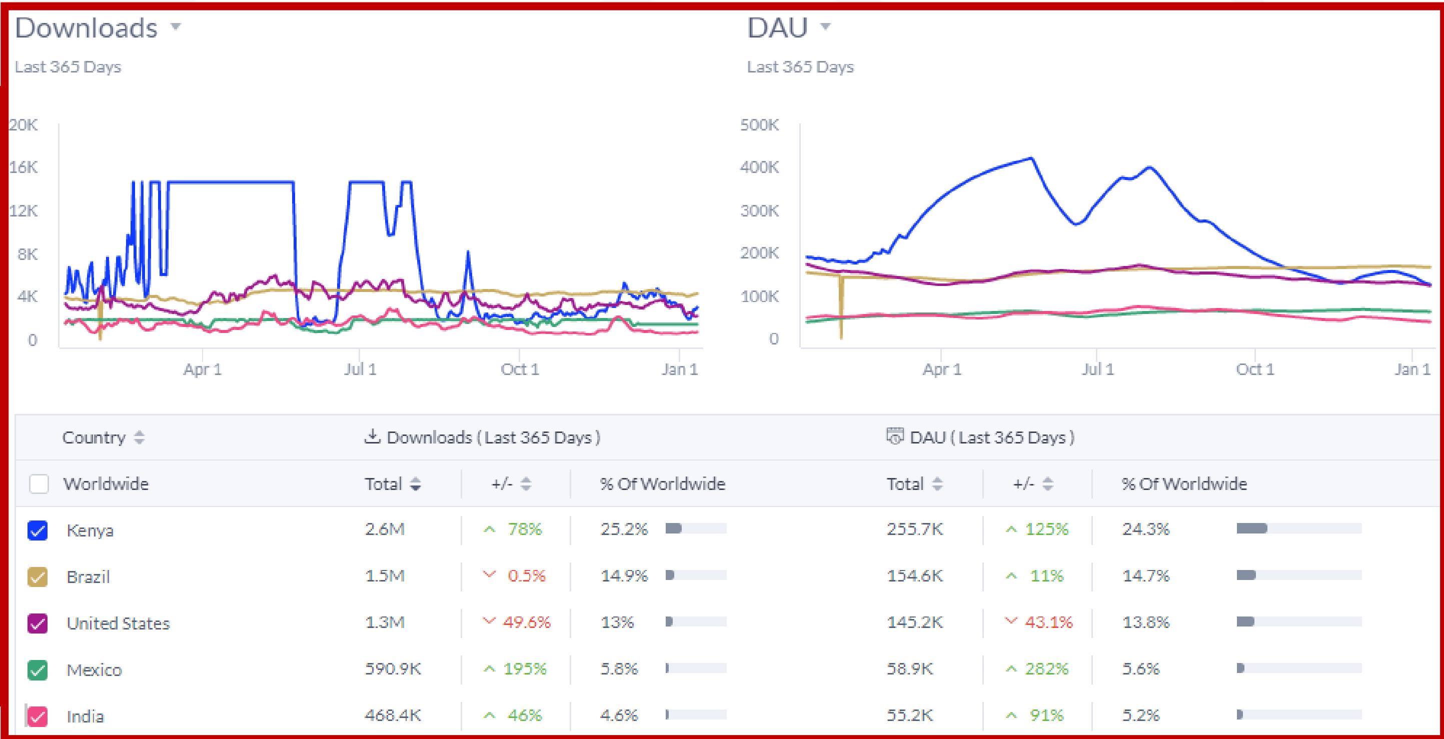
Slot游戏设计思路：与品牌方合作，为玩家提供现实生活利益来换取玩家的留存和粘性

- 在进行游戏设计上，PlayStudios最大的闪光点就是展开和诸如米高梅国际度假村集团、皇家加勒比邮轮公司等集团的合作，在游戏之外创造新的价值。
- 以合作伙伴米高梅国际度假村集团为例，它和PlayStudios共同合作制定了一个程序，对米高梅投资组合进行游戏化表达。这个计划包括了游戏内各个主题老虎机以及精选的促销优惠，旨在帮助米高梅利用过剩的度假胜地能力推动易腐物品的消耗。
- 玩家可以投入时间和精力来玩这些游戏，不但能获得虚拟货币作为奖励，也可以在现实生活可以领取PlayStudios合作公司的奖励。这样的设计，一方面提升了合作方品牌价值，另一方面因为游戏可以为玩家提供真实的利益，以此来换取玩家的在游戏中的长期参与，提高玩家的粘性和忠诚度。
- 这种方式为PlayStudios吸引了大量的新玩家，可以很好地帮助公司和现有的玩家进行频繁互动；同时又激活了老玩家或休眠状态的玩家，以一种高效且十分具有市场竞争力的方式来扩展PlayStudios的市场份额。

案例分析：肯尼亚占据市场流量的1/4，以极大的优势拉开和其它地区的差距



- App Name：POP! Slots™ Live Vegas Casino
- 上线时间：2016.2.5（Android）
- 近一年下载量：1020.0万
- 近一年DAU：110.0万
- 案例选取原因：PlayStudio旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：肯尼亚、巴西、美国、墨西哥、印度



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Kenya	2.6M	^ 78%	25.2%	255.7K	^ 125%	24.3%
Brazil	1.5M	˅ 0.5%	14.9%	154.6K	^ 11%	14.7%
United States	1.3M	˅ 49.6%	13%	145.2K	˅ 43.1%	13.8%
Mexico	590.9K	^ 195%	5.8%	58.9K	^ 282%	5.6%
India	468.4K	^ 46%	4.6%	55.2K	^ 91%	5.2%

获客路径：Top5区域，游戏流量多集中于美国，分别于2020年2月、3月和6月加速买量，其余时间一直保持着相对稳定的获客力度。除此之外，其它Top5获客地区均保持稳定的长期获客。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

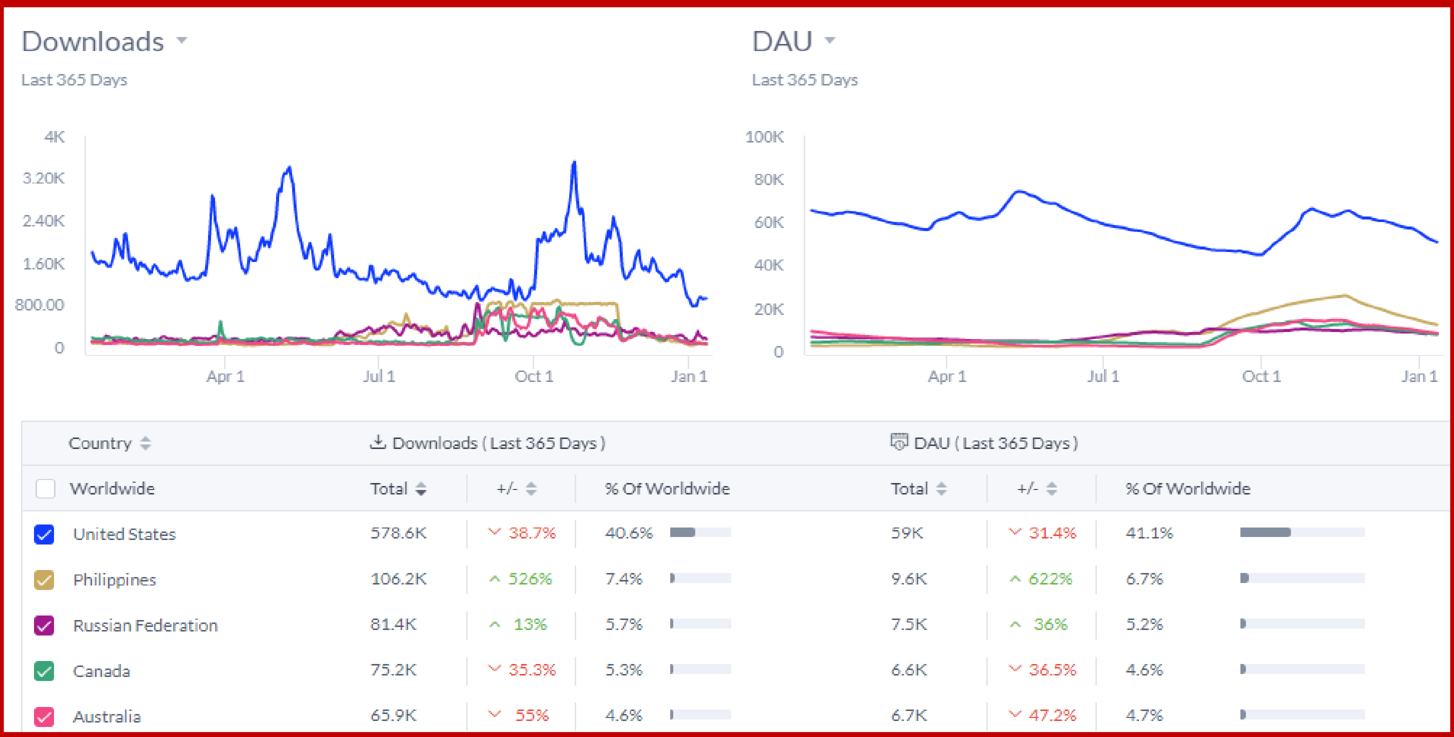
ADTIMING

案例分析：美国占据4成市场流量，但获客力度起伏较大



- App Name：POP! Slots™ Live Vegas Casino
- 上线时间：2016.7.18（iOS）
- 近一年下载量：140.0万
- 近一年DAU：14.4万

- 案例选取原因： PlayStudio旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：美国、菲律宾、俄罗斯、加拿大、澳大利亚



Country	Downloads (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide	DAU (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide
Worldwide						
United States	578.6K	38.7%	40.6%	59K	31.4%	41.1%
Philippines	106.2K	526%	7.4%	9.6K	622%	6.7%
Russian Federation	81.4K	13%	5.7%	7.5K	36%	5.2%
Canada	75.2K	35.3%	5.3%	6.6K	36.5%	4.6%
Australia	65.9K	55%	4.6%	6.7K	47.2%	4.7%

获客路径：Top5区域，游戏流量多集中于美国，分别于2020年3月、4月和10月加速买量。除此之外，其余Top5获客地区获客路径基本保证和美国一致，但获客力度较弱。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

ADTIMING

主界面：第三人称视角设计较为新颖

主界面分析

布局：

- 游戏主界面由两部分组成，左滑设有玩家人物造型、信息框等内容的界面（右上）；右滑为赌场（右下）。游戏内有不同类型的赌场，需要达到相应等级才可以解锁，每个赌场外形及场内的老虎机主题也存在区别。
- 与Slot有关的功能按键主要分布在界面上下方不易影响玩家操作且不遮挡玩家视线的地方。

亮点设计：

- 游戏整体是以第三人称视角进行游戏，因此玩家进入游戏之前可以选择性别以及相应的造型，后期也可以为自己的角色购买新的【outfits】。
- 人物建模以3D为主，且有轻微的动作效果，玩家点击人物，人物会以【眨眼】等方式进行反馈，交互设计较好。





ADTIMING

游戏界面：界面模拟现实赌场大厅；老虎机布局较传统设计存在出入

游戏界面分析

布局：

- 该游戏界面主要有两部分组成，分别成为界面1（右上图）和界面2（右下图）。
- 界面1：模拟现实生活赌场大厅，玩家可通过点击进行移动。
- 界面2：老虎机放置在界面右方，该设计和常规Slot游戏不一样。游戏最左边会显示该机器目前参赛玩家的信息（如【国旗】和【玩家头像】）。

亮点设计：

- 每个主题的游戏机都分别设有【HOTTEST MACHINE】和【COOLEST MACHINE】，玩家选择主题后可以自行选择自己喜欢的机器。
- 游戏界面设有【EMOJI】，各国玩家可以通过这个进行交流或发出带有情绪性的图像。





美术题材：色彩多以深色高饱和度为主；人物建模略有差异，但皆为欧美地区常见人物外貌设计

美术题材分析

界面背景：

- 游戏画风以卡通为主，由于界面不同，有着2D和3D的区别。游戏整体颜色为深色系，多以紫色、绿色等高饱和颜色进行设计，比较贴近Las Vegas这些城市夜晚灯红酒绿的特点。
- 游戏界面的主色调与其赌场的颜色进行了呼应，如赌场【MGM Grand】外观颜色为深绿色，则游戏界面里的老虎机也多以深绿色为主。

主题：

- 游戏属于合集题材，所有主题颜色都以深色系为主，各个人物建模根据主题不同略有调整，不过整体来看，皆为欧美地区较为常见的外貌设计。
- 以主题《MGM Grand：mega stars》为例，整体把主题重要人物放在主题框右边，后有相关背景放置在蒙版之下，突出游戏主题的重点人物。人物外观设计较为夸张，人物头发颜色鲜艳，发型夸张，脸呈锥形，且眼睛巨大。





ADTIMING

商店页分析：商店截图相关内容可以突出游戏差异化优势

商店页分析

ICON：

- 游戏目前仅使用游戏名字、圣诞树作为ICON。因为ICON中出现了“SLOTS”的文字，所以容易辨别游戏类型为Slot类游戏。

商店截图：

- 商店截图均未直接采用游戏截图，而是对其做了处理。图片内容基本涵盖了游戏的所有内容，包括主人公换装、游戏玩法等。其带有差异化内容的截图易于突出游戏差异化优势。

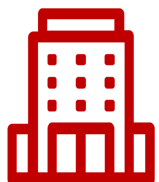
商店宣传视频：

- 商店宣传视频涵盖了游戏的玩法、获得奖励等各个元素，配合宣传视频里带有强烈激励性的语音，能增强玩家的冲动感，刺激玩家进行游戏下载。





PlayStudios厂商特点总结



厂商：

- 公司主攻博彩类游戏，但是目前也在尝试进入其它游戏领域，于2020年推出了RPG游戏《Kingdom Boss》。
- 在游戏设计上，PlayStudios善于和其它公司展开合作，为玩家提供真实的利益，如度假村之旅、邮轮之旅，让玩家在游戏内和游戏外同时获得利益，放大自己游戏的独特优势，保证玩家的粘性和公司在市场和合作方的知名度。

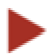


Slot游戏 - 《POP! Slots™ Live Vegas Casino》：

- ➢ 爆款游戏《POP! Slots™ Live Vegas Casino》以第三人称视角展开游戏，玩家可以为自己在游戏中的角色进行性别、外貌、服装的选择。
- ➢ 游戏界面与传统Slot游戏存在区别，游戏界面分为两个板块，玩家角色在赌场内可以进行移动，选择喜欢的机器。这样的设计更符合现实生活中赌场，有利于加深玩家的代入感和沉浸感。
- ➢ 《POP! Slots™ Live Vegas Casino》游戏人物建模根据主题不同存在细微区别，但整体来看，皆为欧美地区较常见的人物外形；游戏色彩上，以深色调为主。
- ➢ 商店截图展示换装等内容，可以突出游戏差异化优势。

ADTIMING

BEST TIMING FOR ADS



案例分析：
Murka Games Limited及爆款游戏分析

代表游戏：《Scatter Slots》

Murka Games Limited公司简介

公司简介

- Murka Games Limited是一家成立于2009年的公司，总部位于利马索尔，是一家发展十分迅速的国际游戏开发商，它拥有大量的社会娱乐场游戏。
- Murka Games Limited曾被EGR评为最佳社交娱乐场运营商，被E＆K Gaming评为最具创新力的公司，被AppAnnie评为欧洲顶级公司。





《Scatter Slots》

公司与Slot游戏

代表游戏（上线时间）：

- 《Scatter Slots》

  （Android：2015/4；iOS：2015/1）

- 《Casino Games – Infinity Slots》

  （Android：2015/10；iOS：2015/9）





《Casino Games – Infinty Slots》

公司游戏发布特征：主攻博彩类游戏，涉及子品类众多

- Murka Games Limited在2021年之前发布的游戏一直是以博彩类游戏为主，游戏子品类涵盖了Slot，Poker, Bingo等。
- 其中Slot游戏占比最大，为Murka公司的心头好。并以1年1~2款游戏的频率推出Slot新游。

App	Price	Released
Wordelicious - Fun Word Puzzle	Free	Jan 12, 2021
Wordelicious - Play Word Search Food Pu...	Free	Jan 07, 2021
ARK Slots - Wild Vegas Casino	Free	Nov 24, 2020
Slots Journey Cruise & Casino	Free	Mar 26, 2020
Solitaire Play - Card Klondike	Free	Jan 06, 2020
Slots on Tour - Wild HD Casino	Free	Nov 12, 2017
Texas Holdem - Scatter Poker	Free	Feb 23, 2017

App	Price	Released
Slot Machines 777 - Slots Era	Free	Oct 01, 2016
Spinner Slots - Free Vegas Casino Slot Ma...	Free	Aug 23, 2016
Casino Games - Infinity Slots	Free	Sep 19, 2015
Solitales - est une nouvelle et unique jeu d...	Free	Aug 13, 2015
Scatter Slots - Slot Machines	Free	Jan 02, 2015
Royal Fortune Slots - Free Video Slots Ga...	Free	Aug 14, 2014
Bingo Wheel — Best Video Bingo Game	Free	Jun 29, 2014

数据来源：Apptopia

公司策略：Murka通过新赛道的扩展来挖掘增长点

- 2021年，Murka Games Limited第一次推出了Puzzle类游戏《Wordelicious》，其细分玩法属于单词解谜类游戏。玩家通过连接字母创建单词，完成后可以学习解锁的美食食谱。这也代表着Murka目前选择尝试进入到其它游戏的领域，扩宽自身游戏矩阵。
- 目前博彩类游戏所受到的审查越来越严格，公司发现它们在吸引新用户的能力因此受到下降。对此Murka的首席运营官David在接受采访的时候提及公司会根据实时发生的事件进行游戏内容的调整。公司计划自2020年后在实现自身多款游戏增长的同时，进行游戏多元化发展。

App	Price	Released
Wordelicious - Fun Word Puzzle	Free	Jan 12, 2021
Wordelicious - Play Word Search Food Pu...	Free	Jan 07, 2021
ARK Slots - Wild Vegas Casino	Free	Nov 24, 2020
Slots Journey Cruise & Casino	Free	Mar 26, 2020
Solitaire Play - Card Klondike	Free	Jan 06, 2020
Slots on Tour - Wild HD Casino	Free	Nov 12, 2017
Texas Holdem - Scatter Poker	Free	Feb 23, 2017
Slot Machines 777 - Slots Era	Free	Oct 01, 2016
Spinner Slots - Free Vegas Casino Slot Mac...	Free	Aug 23, 2016
Casino Games - Infinity Slots	Free	Sep 19, 2015

数据来源：Apptopia

公司Slot游戏营收：Slot类游戏营收能力强劲，Top5游戏中8成均为Slot

- 在游戏营收方向，Murka旗下营收Top5中，Slot游戏占据了八成。
- 以公司最近365天为例，营收排名前五的游戏分别是《Scatter Slots》《Slot Machines 777》《Casino Games – Infinity Slots》《Texas Holden》《Slots on Tour》。其中除了第四名《Texas Holdem》为Poker类游戏，其余均为Slot手游。

App	Price	Released	Downloads	$ Revenue
Scatter Slots - Slot Machines	Free	Jan 02, 2015	7.2M	$26M
Slot Machines 777 - Slots Era	Free	Oct 01, 2016	4.2M	$12M
Casino Games - Infinity Slots	Free	Sep 19, 2015	2.8M	$5.1M
Texas Holdem - Scatter Poker	Free	Feb 23, 2017	650K	$1.2M
Slots on Tour - Wild HD Casino	Free	Nov 12, 2017	870K	$420K

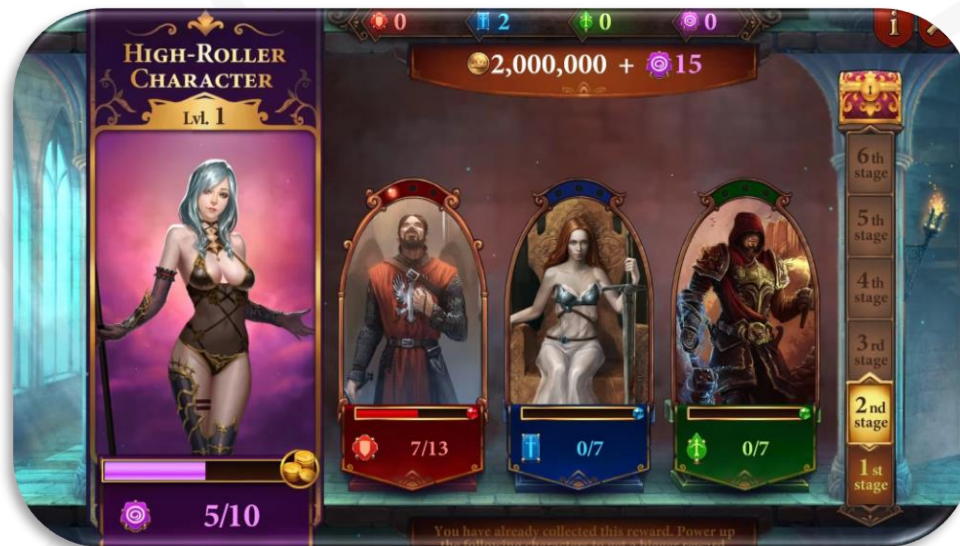
数据来源：Apptopia

ADTIMING

Slot游戏设计思路：瞄准市场定制游戏，差异化创新，打造游戏新玩法

- Murka还在市场中发现了强大的利基市场。根据他们的发现开发了针对硬核男性玩家的《Scatter Slots》。
- 尽管在Slot类游戏市场上，Murka所占据的市场份额较大公司而言只有很小的比例，但是依然保持了强劲的增长。以爆款《Scatter Slots》为例，公司在Slot游戏中加入RPG元素，游戏内老虎机和魔法世界进行了结合，给玩家带来全新的游戏体验。例如，游戏的主界面是RPG游戏中常见的地图，里面的主题也不像传统Slot类游戏直接展示所有主题，而是以关卡的形式，通过推关不断解锁相应主题。同时，游戏里面的角色制作精美，在画风上更接近硬核类游戏的美术风格。





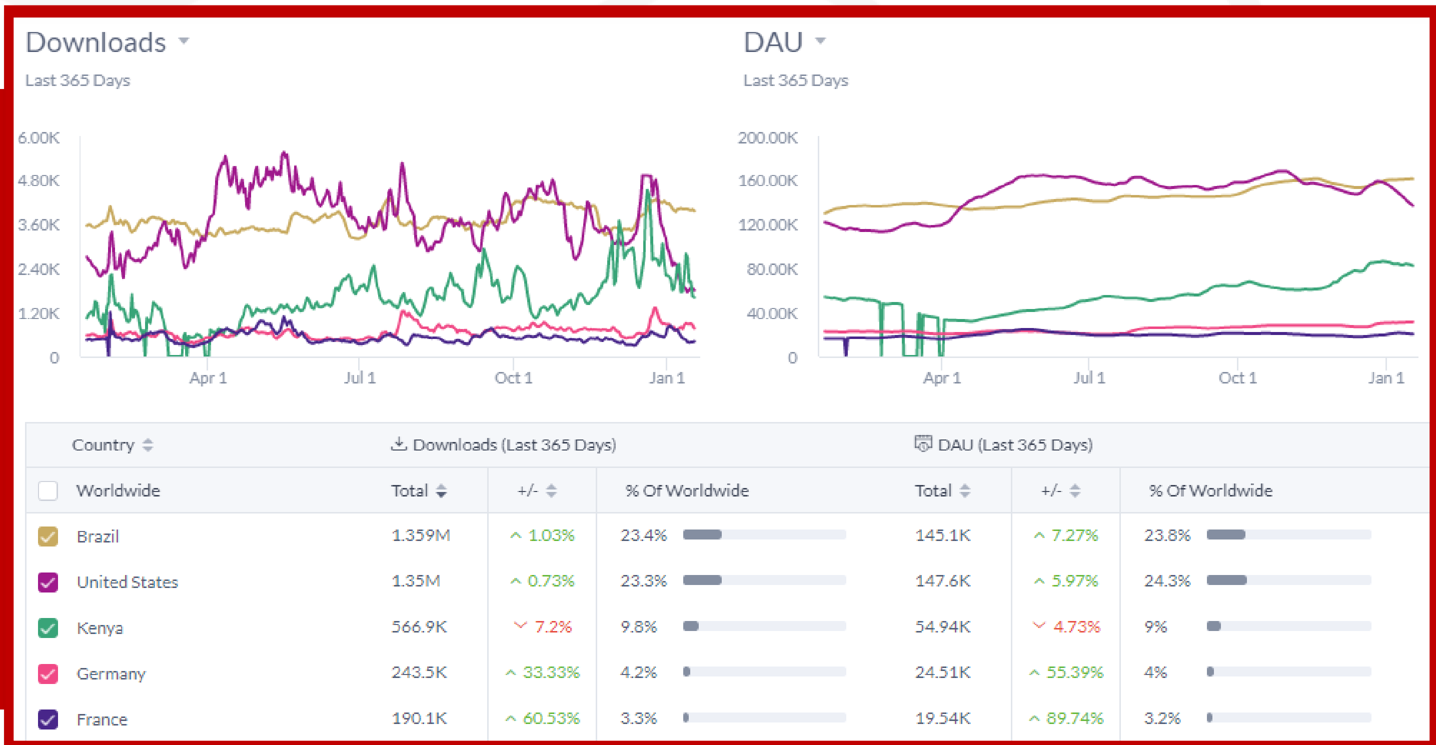
ADTIMING

案例分析：Android端流量主要集中在巴西和美国，且巴西获客相对稳定



- App Name：Scatter Slots
- 上线时间：2016.2.5（Android）
- 近一年下载量：580.0万
- 近一年DAU：60.8万

- 案例选取原因：Murka Games Limited旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：巴西、美国、肯尼亚、德国、法国



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Brazil	1.359M	^ 1.03%	23.4%	145.1K	^ 7.27%	23.8%
United States	1.35M	^ 0.73%	23.3%	147.6K	^ 5.97%	24.3%
Kenya	566.9K	˅ 7.2%	9.8%	54.94K	˅ 4.73%	9%
Germany	243.5K	^ 33.33%	4.2%	24.51K	^ 55.39%	4%
France	190.1K	^ 60.53%	3.3%	19.54K	^ 89.74%	3.2%

获客路径：Top5区域，游戏流量多集中于美国和巴西。巴西全年保持相对稳定的获客力度；而美国则分别在2020年4月、7月和12月加速买量。肯尼亚则分别在2020年11月和12月加速买量，其余时间获客力度一般。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

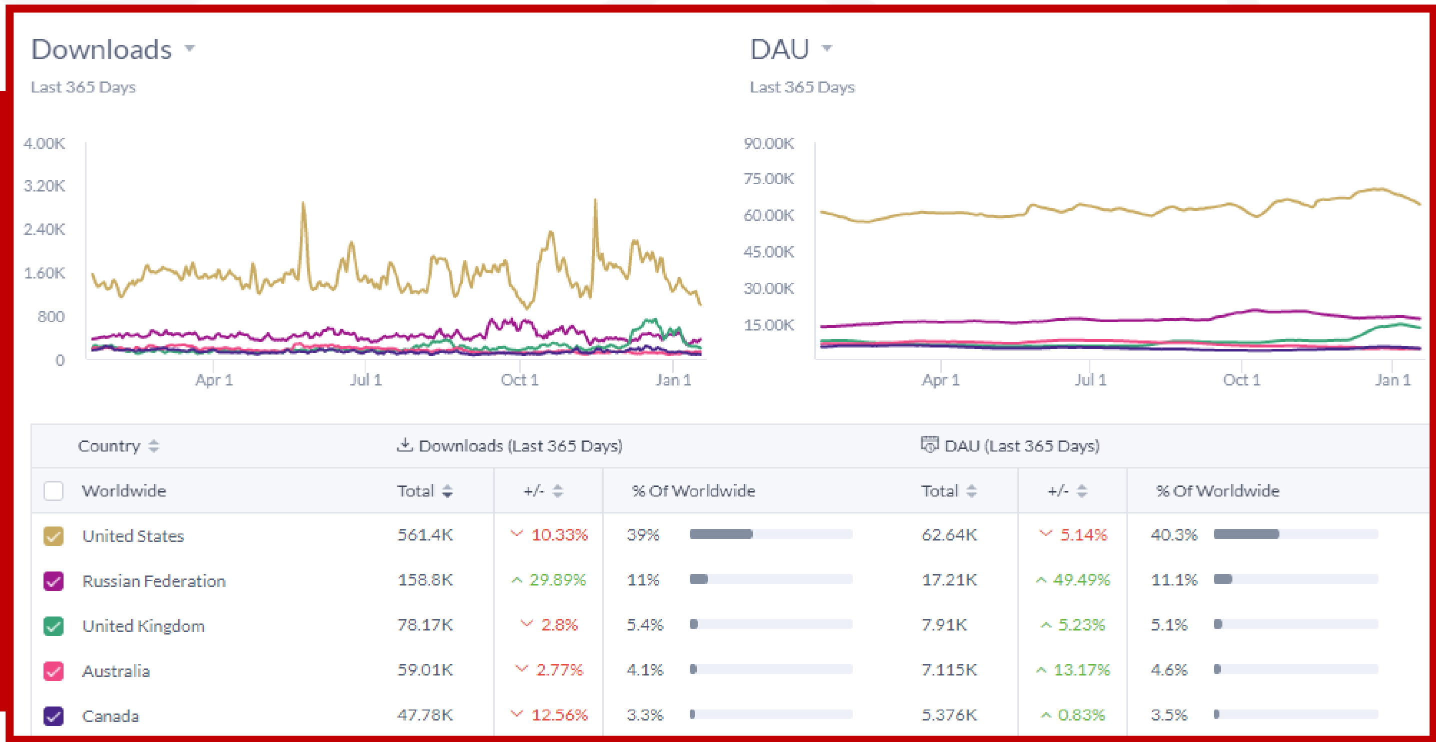
ADTIMING

案例分析：美国为iOS端流量来源的主要地区，其获客力度较其余地地区更为强劲



- App Name：Scatter Slots
- 上线时间：2015.4.7（iOS）
- 近一年下载量：144.0万
- 近一年DAU：15.6万

- 案例选取原因： Murka Games Limited旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：美国、俄罗斯、英国、澳大利亚、加拿大



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	561.4K	∨ 10.33%	39%	62.64K	∨ 5.14%	40.3%
Russian Federation	158.8K	∧ 29.89%	11%	17.21K	∧ 49.49%	11.1%
United Kingdom	78.17K	∨ 2.8%	5.4%	7.91K	∧ 5.23%	5.1%
Australia	59.01K	∨ 2.77%	4.1%	7.115K	∧ 13.17%	4.6%
Canada	47.78K	∨ 12.56%	3.3%	5.376K	∧ 0.83%	3.5%

获客路径：Top5区域，流量多集中在美国，美国分别于2020年5月、10月和11月加速买量。俄罗斯、英国、澳大利亚和加拿大获客力度一般。

主界面：主界面以地图的方式进行呈现，以推关的方式解锁主题

主界面分析

布局：

- 游戏主界面为地图，以推关方式解锁主题。每顺利通过一关，才能解锁下一个关卡（关卡展现形式有【卷轴】【宝箱】）。越到后面，解锁一个新的主题，需要通过更多的关卡。
- 随着游戏推进而解锁的新功能则会分布在游戏下方和左边，在不打扰游戏主界面整体布局的情况下，以【光环特效】来增加醒目度，提醒玩家新功能已解锁。
- 游戏将常见的功能分别置于游戏的上方和下方等不易影响玩家操作的地方。

亮点设计：

- 游戏主界面会随机出现厂商的【调查问卷】，以此来得到玩家对于游戏的反馈。【调查问卷】的设计较为新颖且不会让玩家反感，一方面厂商可以根据玩家建议进行游戏调优；另一方面，玩家在结束调查后可以获得相应奖励，因此玩家不会认为该设计影响个人游戏体验，反而会带来自己所需的资源。





ADTIMING

游戏界面：细节设计进一步加强游戏内RPG元素

游戏界面分析

布局：

- 与常规Slot游戏一致，把老虎机放置在界面中心。
- 功能按键分布在界面上下方，方便玩家进行操作。

亮点设计：

- 细节设计，强化RPG元素。《Scatter Slots》强调了推关、过关的概念，游戏下方设有【进度条】来显示本关的推关进度，当进度达到100%时，即可顺利过关。
- 同时，游戏界面强调任务的重要性，如【Collect 40 Symbols】【Spin 15 times】等，该任务会在游戏开局前出现，游戏途中设置在左下方任务板块。





ADTIMING

美术题材：通过背景和主题的色彩提升主题的醒目度；主题人物建模精美

美术题材分析

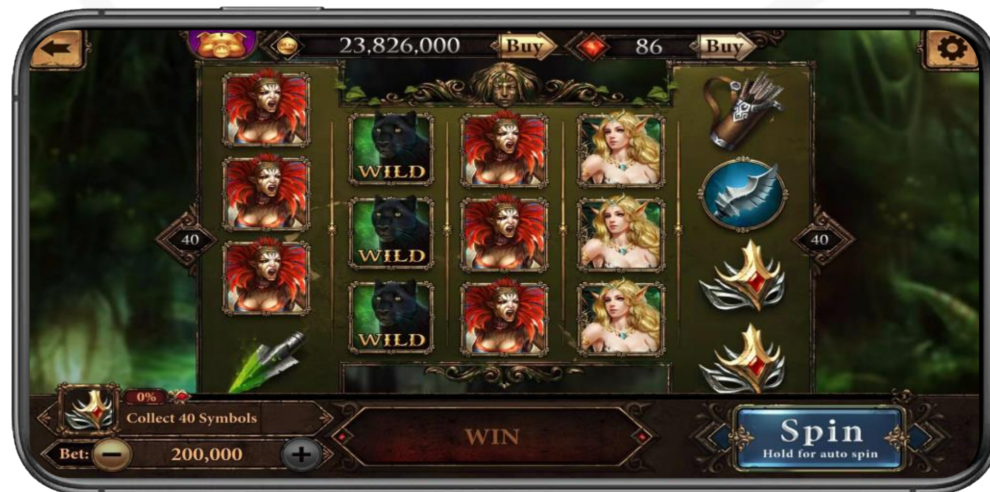
界面背景：

- 游戏画风以2D卡通为主，浅棕色作为主界面背景颜色，同时背景绘制了大量的【山脉】【河流】，着重突出地图的特点。
- 游戏背景颜色较为暗淡，但是其功能及主题的颜色就较为鲜艳，且色度上为亮色，与背景地图的单调暗色形成对比，色差带来地视觉感冲击有助于提升主题的醒目度，凸显重点内容。

主题：

- 游戏属于合集题材，主题内的人物建模精美，美术品质较高。
- 以《Wild Arrow》为例，人物形象为性感的金发白肤的美女。女性人物耳朵尖尖，且身后有弓箭，是欧美电影中最为常见的精灵形象。主题的背景也选择了精灵最常出现的森林，没有过多的修饰，通过单一的绿色突出女性精灵本身。





ADTIMING

商店页分析：ICON、截图内容与传统Slot游戏存在差异，同质化产品中辨识度相对较高

商店页分析

ICON：

- 游戏ICON的主体是一位【魔女】手持【金币】。从ICON外观上看，与传统Slot类游戏ICON设计差别较大，在同质化产品中辨识度相对较高。

商店截图：

- 商店页目前截图均未直接采用游戏截图。主要为老虎机各种主题的游戏界面、角色卡片以及可获得的奖励的截图。整体来说，较为直观地展现游戏玩法和美术风格，对潜在玩家和想尝试差异化玩法的玩家具有很强的吸引力。

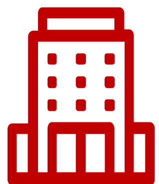
商店宣传视频：

- 商店宣传视频涵盖了游戏界面、核心玩法、丰富的游戏主题以及通过游戏可以获得大量的【金币】【钻石】，基本已将游戏所有内容展示，玩家可以清晰地通过宣传视频了解游戏。





Murka Games Limited厂商特点总结



厂商：

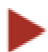
- 公司主攻博彩类游戏，涉及子品类众多，Slot为游戏细分品类的主要发力点。
- 结合市场趋势和公司发展，Murka预备通过新赛道的扩展来挖掘增长点，已推出首款puzzle类游戏《Wordelicious》并获得玩家好评。
- Murka善于瞄准市场定制游戏，通过游戏玩法的创新、高品质的美术质量，斩获玩家的认可，进一步抢占市场份额。



Slot游戏 - 《Scatter Slots》：

- 爆款游戏《Scatter Slots》加入RPG元素，进行玩法差异化创新，区别市场同类产品，吸引不少玩家的注意力。
- 《Scatter Slots》游戏人物建模美术品质较高；游戏色彩上，主张主题、功能按钮的亮色与背景地图的暗色形成对比，利用色彩强调主题的醒目度，促使玩家点击。
- 游戏商店页ICON设计与传统Slot的ICON设计差异化较大。商店截图较为直观地展现游戏非常规Slot玩法，对想尝试差异化玩法的玩家具有很强的吸引力。

BEST TIMING FOR ADS



案例分析：Huuuge Games及爆款游戏分析

代表游戏：《Huuuge Casino Slots Vegas 777》

Huuuge Games公司简介

公司简介

- Huuuge Games是一家总部位于拉斯维加斯的国际游戏开发商和发行商，致力于快速发展手机游戏市场。公司目标是重新定义类别体验，为世界各地的玩家带来最大的欢乐和乐趣。
- Huuuge Games旗下的子公司有Huuuge Global Ltd., Huuuge Games Sp.z o.o.等等。

公司与Slot游戏

代表游戏（上线时间）：

- 《Huuuge Casino Slots Vegas 777》

  （Android：2015/6；iOS：2015/9）
- 《Billionaire Casino Slots 777》

  （Android：2016/10；iOS：2016/10）





《Huuuge Casino Slots Vegas 777》





《Billionaire Casino Slots 777》

公司游戏发布特征：公司工作重心由Slot类游戏转移到其它游戏细分领域

- 以旗下代表公司Huuuge Global Ltd为例，2020年没有发布任何Slot类游戏，反而专注在其它品类的休闲游戏。
- 2018年及以前发布的游戏基本都是博彩类游戏，Slot类游戏占比最大，可见那时Slot游戏是公司发展的重心。博彩类游戏除了Slot类游戏，公司还大量涉及了Poker游戏，主要为经典的Solitaire。较2016年及之前相比，目前公司推出Slot类新游的速度在不断减缓。

App	Price	Released
Luna's Quest Bubble Shooter	Free	Nov 11, 2020
Huuuge Bubble Pop Story	Free	Jul 29, 2020
Transport It!	Free	Apr 07, 2020
DreamWorks Trolls Pop	Free	Mar 31, 2020
DreamWorks Trolls Pop: Bubble Shooter & Collection	Free	Mar 29, 2020
Huuuge Bingo Story - Best Live Bingo	Free	Feb 26, 2020
Bow Land	Free	Jan 10, 2020
Matchland - Build your Theme Park	Free	Dec 10, 2019
Solitaire: Adventure Journey	Free	Oct 24, 2019
Traffic Puzzle	Free	Sep 20, 2019
Matchland: Build A Theme Park	Free	Jan 19, 2019

App	Price	Released
Stars Slots Casino - Vegas 777	Free	Jan 03, 2019
Huuuge Diamonds Slot Machine	Free	Dec 14, 2018
Huuuge Classic Diamonds Slots Machines	Free	Nov 14, 2018
Slots Machines	Free	Dec 01, 2016
Mega Win Slots	Free	Nov 30, 2016
Billionaire Casino Slots - The Best Slot Machines	Free	Oct 19, 2016
Klondike Solitaire - Free Solitaire	Free	Sep 07, 2016
Solitaire Pro - Best Solitaire for Free	Free	Sep 07, 2016
Solitaire Lite by Huuuge	Free	Sep 07, 2016
Classic Solitaire - Free Mobile Solitaire	Free	Sep 07, 2016
Solitaire - Pro Spider Solitaire Mobile App, Best	Free	May 26, 2016

App	Price	Released
Vegas Night Slots – free casino slot games offline	Free	Mar 18, 2016
Slots Casino Legends – Best Offline Slot Machines	Free	Mar 18, 2016
Free Spins Casino Slots – Best Slot Machines	Free	Dec 10, 2015
Slots - Epic Casino Games	Free	Nov 26, 2015
Free Vegas Casino Slots	Free	Nov 20, 2015
Casino: free 777 slots machine	Free	Nov 06, 2015
Lucky Slot Machines - Casino Slots Games	Free	Sep 21, 2015
Huuuge Casino Slots Vegas 777	Free	Sep 11, 2015
Pharaoh's Slots - Las Vegas Casino Slot Machines	Free	Sep 01, 2015
Casino Slots - Free Casino Slot Machines	Free	Apr 10, 2015
Classic Best Slots - Free Casino Slot Machines	Free	Mar 17, 2015

数据来源：Apptopia

ADTIMING

公司策略：根据游戏行业趋势进行发布策略调整，同时注重游戏前期调研

- Huuuge Games的用户获取策略会根据游戏行业趋势进行相应的改变，基本策略是通过电视广告、Facebook、Google、移动广告平台等进行宣传。同时，公司还尝试使用过积分墙，通过积分墙合作获得了大量的高价值用户。
- 公司在发布游戏之前，会考虑目标用户群的年龄、性别、文化，并根据反馈加强游戏相应的属性，进一步加深游戏的吸引力。基于此，公司曾经利用过问卷调查来帮助公司游戏开发者了解不同用户的喜好和差别。同时，公司会优先推出一个最小可行性产品，尽早投放在目标市场中测试，通过游戏测试结果来判断游戏对目标受众是否具有足够的吸引力，然后根据反馈删减赘余功能，保留核心要素。

数据来源：Apptopia

公司Slot游戏营收：Slot游戏为Huuuge Games玩家付费能力最强的游戏品类

- 在游戏营收方向，Slot游戏是主流。以Huuuge Games旗下的Huuuge Global Ltd.为例，营收排名前五的游戏有3款均为Slot游戏，且《Huuuge Casino Slots Vegas 777》位列冠军。
- Top5中，第一名、二、四名均为Slot手游，其余两者都是车元素手游。可以明显看到相对于老虎机游戏的营收能力，车元素类游戏的收入能力并不突出。

App	Price	Released	Downloads	$ Revenue
Huuuge Casino Slots Vegas 777	Free	Sep 11, 2015	10M	$77M
Billionaire Casino Slots - The Best Slot Machines	Free	Oct 19, 2016	6.9M	$26M
Traffic Puzzle	Free	Sep 20, 2019	3.2M	$4.3M
Stars Slots Casino - Vegas 777	Free	Jan 03, 2019	5.7M	$2.8M
Transport It!	Free	Apr 07, 2020	3.6M	$170K

数据来源：Apptopia

Slot游戏设计思路：实时多人在线斩获玩家喜爱

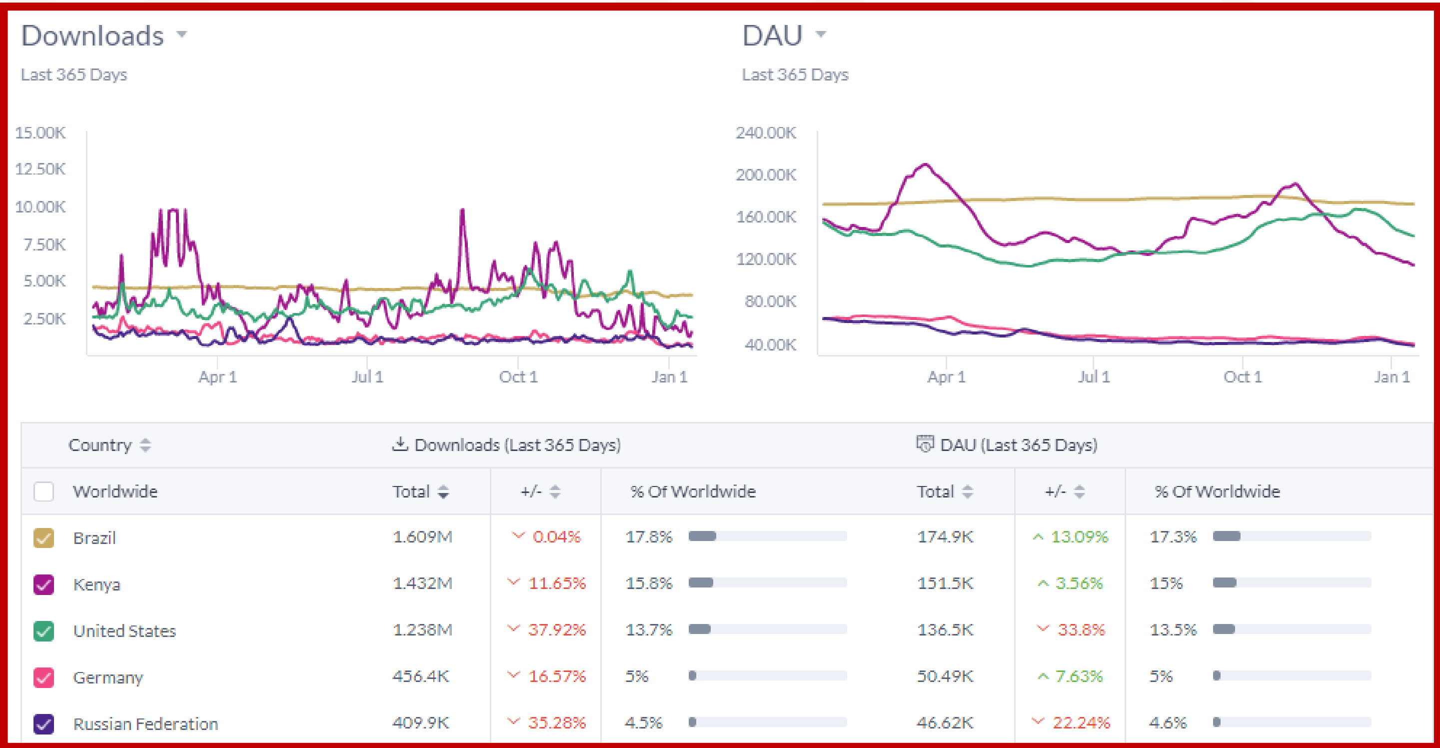
- Huuuge Games是最早找到Slot类游戏市场缺口的厂商之一。在Slot类游戏同质化现象较为严重时，Huuuge Cames推出了实时多人在线的社交Slot类游戏。虽然在游戏机制、盈利方向和其它博彩游戏没有较大的区别，但是实时多人在线的社交功能却使得公司旗下的游戏突破包围圈，顺利获得玩家的喜好，利用先机抢占了一定的市场份额。之后，Huuuge Games一致致力于在全球范围内提供高质量卓越的实时社交体验来改变玩家玩手游的方式。
- Huuuge Games的游戏简单易上手，较为容易和游戏里的其他玩家建立联系，可以通过邀请好友进行实时互动、聊天、互赠礼物、比赛、甚至是胜利者邀请失败者喝虚拟酒水。例如在游戏界面，位于同一局的玩家会在游戏开始前发送打招呼的文字或者可爱、开心的表情图来表达自己的善意；如若最后别人胜利还会发送祝贺的表情。这样的设计容易拉近游戏里陌生人的距离，让玩家产生归属感，进而提升对于游戏的粘性。

案例分析：用户主要集中在巴西、肯尼亚和美国；巴西全年保证相对稳定的市场获客



- App Name：Huuuge Casino Slots Vegas 777
- 上线时间：2015.6.18（Android）
- 近一年下载量：906.0万
- 近一年DAU：101.0万

- 案例选取原因： Huuuge Games旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：巴西、肯尼亚、美国、德国、俄罗斯



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Brazil	1.609M	0.04%	17.8%	174.9K	13.09%	17.3%
Kenya	1.432M	11.65%	15.8%	151.5K	3.56%	15%
United States	1.238M	37.92%	13.7%	136.5K	33.8%	13.5%
Germany	456.4K	16.57%	5%	50.49K	7.63%	5%
Russian Federation	409.9K	35.28%	4.5%	46.62K	22.24%	4.6%

获客路径：Top5区域，游戏流量多集中于巴西和肯尼亚。巴西作为头部流量来源，全年保持稳定的获客力度。而肯尼亚分别于2020年2月、和8月加速获客。其余四个获客地区长期保持稳定的小幅度获客。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

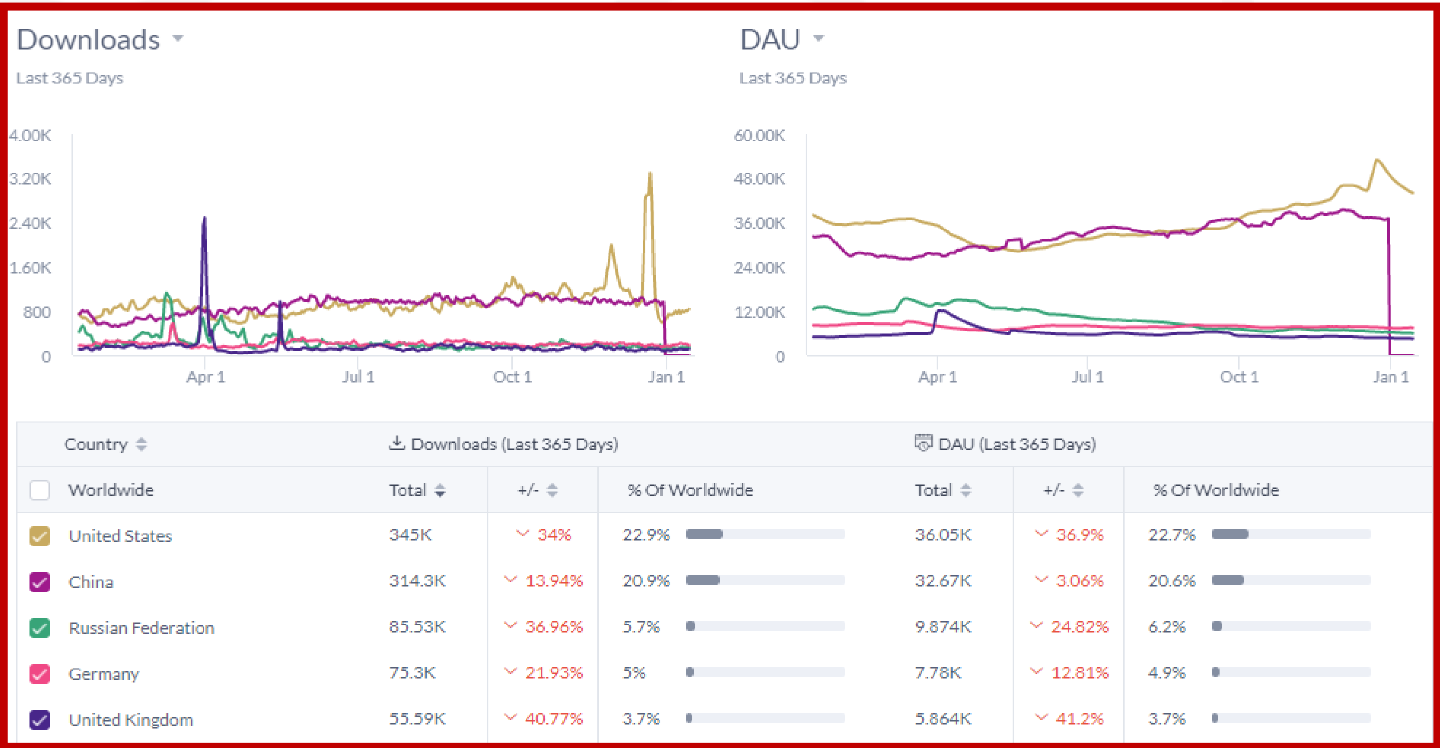
ADTIMING

案例分析：iOS平台在美国和中国吸量较多，占据流量四成来源



- App Name：Huuuge Casino Slots Vegas 777
- 上线时间：2015.9.11（iOS）
- 近一年下载量：151.0万
- 近一年DAU：15.9万

- 案例选取原因： Huuuge Games旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：美国、中国（iOS）、俄罗斯、德国、英国



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	345K	34%	22.9%	36.05K	36.9%	22.7%
China	314.3K	13.94%	20.9%	32.67K	3.06%	20.6%
Russian Federation	85.53K	36.96%	5.7%	9.874K	24.82%	6.2%
Germany	75.3K	21.93%	5%	7.78K	12.81%	4.9%
United Kingdom	55.59K	40.77%	3.7%	5.864K	41.2%	3.7%

获客路径：Top5地区流量主要集中在美国和中国。美国于2020年12月加速买量；中国（iOS）则全年保持相对稳定的获客，俄罗斯和德国的获客力度较若，其获客路径和中国基本保持一致。英国则于2020年3月加速买量，其余时间获客力度一般。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

ADTIMING

主界面：左右滑动进入不同功能区域；亮点设计具有一定吸引力

主界面分析

布局：

- 主界面中间设有多种游戏，如老虎机游戏。方便玩家准确了解娱乐城里有哪些游戏。游戏功能多集中在上和下方，方便玩家进行操作。
- 左滑进入【HUUUGE娱乐城玩家】可以看到其他游戏玩家的姓名、国籍、等级。玩家可以一致左滑，滑动越多，出来的玩家信息越多。
- 右滑进入【快速游戏】，该板块设有老虎机主题，老虎机主题并不固定，会实时进行替换。主题上方的设有实时更新的累计奖金。

亮点设计：

- 【商店】的【筹码】标志可以进行跳跃，这样的设计有助于玩家在静态页面注意到该UI设计，进而点击【商店】，进行消费。
- 点击主题上方的【i】可以知道该主题的背景故事。





ADTIMING

游戏界面：游戏实施真人实时对决；重视社交元素，丰富设计利于加强玩家互动

游戏界面分析

布局：

- 游戏界面功能键布局同主界面一致。与常规Slot游戏一致，把老虎机放置在界面中心。
- 游戏是全球实时真人对决，每局参与者的筹码、名字、国籍、等级分置在老虎机两端。
- 老虎机最上方会显示累计奖金数量。
- 游戏背景图片会和主题进行配合，如主题为《天空之神》，则背景以【天空】【高山】为背景。

亮点设计：

- 进入不同老虎机的游戏界面都会出现与该主题题材、美术符合的规则讲解。
- 点击本局玩家图像，会显示玩家信息，而自身也可以给其余玩家“赞”或者购买礼物给予对方，增加彼此的互动。
- 游戏途中会有NPC提醒玩家进行旋转，不然会以“无操作”为原因让玩家离开该局游戏。





ADTIMING

美术题材：美术主题设计针对性较高，易于辨别相应题材

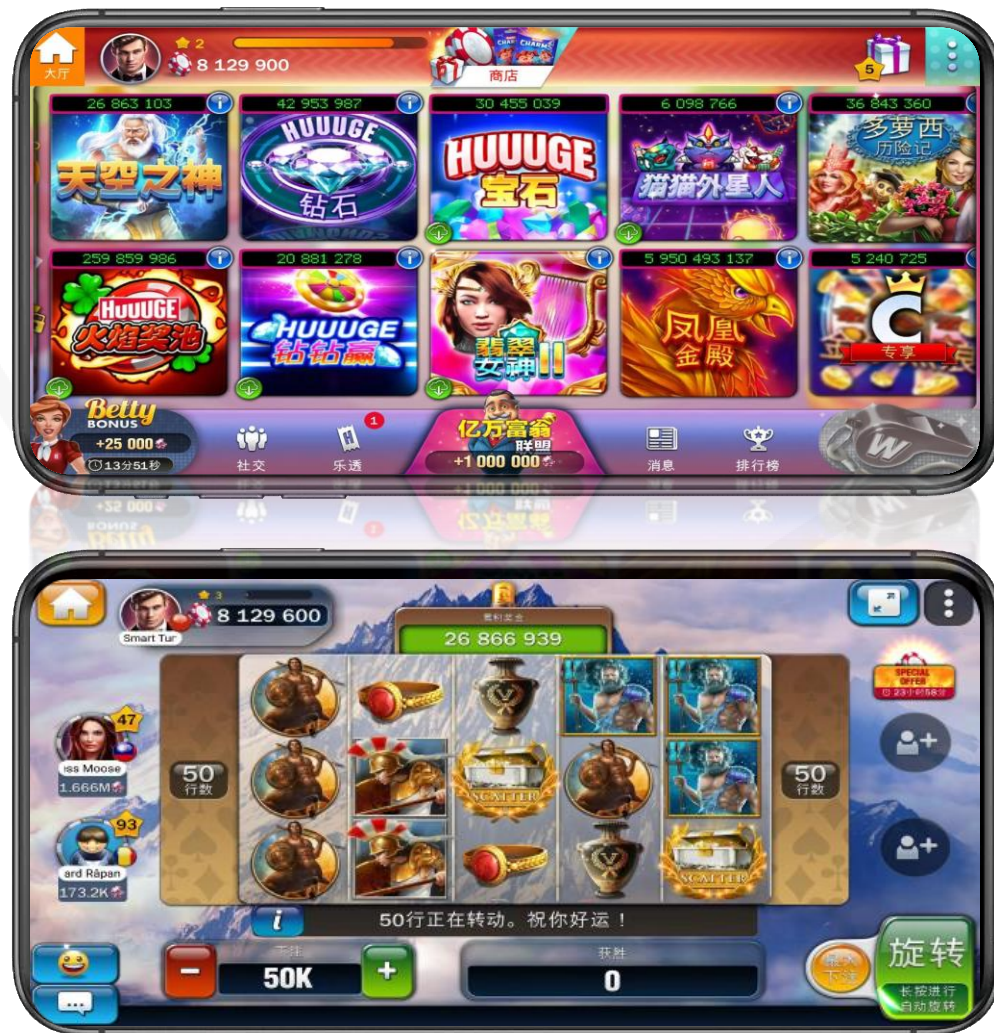
美术题材分析

界面背景：

- 游戏整体美术以2D卡通为主。
- 游戏背景颜色会进行改变，不会一直保持同一底色，会根据周年庆等进行调整。
- 游戏主界面颜色丰富多为纯色，没有过多背景；主题游戏会根据不同主题定下合适的颜色基调，使颜色能与主题背景契合。

主题：

- 游戏属于合集题材，主题设计可以让玩家直接理解游戏题材，针对性较高。
- 以《天空之神》为例，由于游戏背景为西方古代神话，因此人物造型是一位手持【三叉戟的白发老人】形象。人物建模、身上的服饰、道具都满符合古希腊神话中对于【宙斯】【波塞冬】这些神话人物的描述。



ADTIMING

商店页分析：ICON设计为Slot常见经典元素

商店页分析

ICON：

- 游戏目前主要以3个鲜红的数字“7”为ICON， “777”这个数字在Slot游戏中较为常见，属于经典元素，方便玩家辨认游戏为Slot类游戏。

商店截图：

- 商店页目前截图均未直接采用游戏截图看，均为游戏内不同主题的游戏界面截图，较为直观地展示游戏丰富的主题、核心玩法以及美术风格。且截图颜色丰富，外观设计较为生动，具有较强的吸引力。

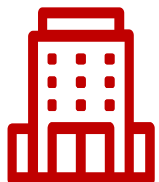
商店宣传视频：

- 商店宣传视频直接展示各种Slot主题游戏界面，较为直观详细地展示游戏的玩法。同时，视频着意刻画了【筹码】和【金币】，利用掉落、放大等特效，通过动画效果对其进行强调，来展现游戏内奖励的丰厚性。





Huuuge Games厂商特点总结



厂商：

- 从Huuuge Games发布游戏的速度和品类来看，Huuuge Games在不断加强和丰富具有社交性的Slot类游戏，进一步加深玩家群体的持续货币化；同时不断扩展自己的休闲游戏品类。
- 公司在进行用户获取时，其策略方案会根据游戏行业趋势进行相应的改变；同时公司会进行大量前期调研，针对用户习惯、偏好等进行资料收集，以此在游戏测试时进行调整。
- Huuuge Games重视游戏内社交元素，凭借实时多人在线的社交功能使得公司旗下的游戏突破包围圈，抢占市场份额。



Slot游戏 - 《Huuuge Casino Slots Vegas 777》：

- 爆款游戏《Huuuge Casino Slots Vegas 777》以实时社交为爆点，每局游戏玩家们可以进行多种互动方式，并且为了保证其它玩家的参与感，设立了NPC提醒玩家进行游戏操作。
- 《Huuuge Casino Slots Vegas 777》游戏主题美术以2D卡通为主。游戏美术强调和主题契合，保证一致性。
- 游戏商店页ICON设计为Slot常见的经典元素“777”，方便玩家辨认游戏品类。

ADTIMING

BEST TIMING FOR ADS



案例分析：
IGS（鈊象电子）及爆款游戏分析

代表游戏：《Slots GoldenHoYeah》

IGS公司简介

公司简介

- IGS是一家于1989年成立于中国台湾地区的公司，中文名是鈊象电子。公司一直以提供高质量娱乐产品和服务为使命，在2004年以后进行海外扩张，进行全球业务战略，励志成为世界一流的游戏开发公司。
- IGS旗下的子公司有International Games System Co., Ltd., ARC PLAY LTD CO.等。





《Slots GoldenHoYeah》

公司与Slot游戏

代表游戏（上线时间）：

- 《Slots GoldenHoYeah》

  （Android：2015/6；iOS：2015/10）
- 《Golden Tiger Slots》

  （Android：2016/5；iOS：2016/6）





《Golden Tiger Slots》

公司游戏发布特征：IGS旗下游戏品类丰富；三国题材最受偏爱

- International Games System Co.是IGS公司游戏发行的主力公司，无论是在涉及的游戏种类、发布频率和游戏营收都是第一。
- 从游戏品类来看，公司涉及范围较广，如竞速游戏、街机游戏和博彩类游戏。
- 公司自从2016年发布《Golden Tiger Slots》后，已有近5年的时间没有发布新的Slot类游戏。
- 从题材上看，三国这种常青题材是公司的心头好，以三国为题材衍生了各种类型和画风的三国游戏，如《三国战机》《冒险三国》《义三国》《狩魔三国》。

App	Price	Released
Pool Fever	Free	Nov 06, 2020
SD5 App	Free	Jul 10, 2019
三國戰紀	Free	Dec 20, 2018
三國戰紀 - 經典街機無雙競技	Free	Nov 27, 2018
唯舞獨尊M	Free	Jun 12, 2018
Monster March	Free	Feb 12, 2018
Hero of Robots Go Index	Free	Jan 14, 2018
海王捕鱼-天天打鱼游戏	Free	Nov 29, 2017
Pool Ace - 8 Ball Pool Games	Free	Jun 21, 2017

App	Price	Released
Hero of Robots Index	Free	Apr 05, 2017
FotozoneAR:Back to Jurassic	Free	Feb 27, 2017
机甲英雄大图鉴	Free	Feb 24, 2017
義三國：君臨天下	Free	Nov 07, 2016
冒險王國	Free	Oct 11, 2016
義三國	Free	Oct 07, 2016
妖怪特攻隊	Free	Oct 04, 2016
甜心小瑪莉 gametower	Free	Jul 24, 2016
Golden Tiger Slots - Slot Game	Free	Jun 28, 2016

数据来源：Apptopia

ADTIMING

公司策略：东南亚市场成公司目前主攻地区；博彩类游戏仍为公司出海的主要目标

- 公司最开始主要业务针对中国市场，且游戏品类相对单一。但随着政策改变，公司开始进行改变：
  - 首先，积极扩宽海外市场，把策略重点放置在东南亚市场。积极挖掘东南亚市场潜力，根据当地玩家的反馈不断调整优化升级相应产品，以期未来在和欧美博彩市场大厂竞争时占据有利位置；
  - 其次，将原本的产品线扩宽，丰富旗下的产品组合，目前公司拥有的游戏品类有街机、博彩类游戏等。
- 博彩市场仍是公司的主攻方向之一，主要原因为：
  - 首先，公司进入该游戏领域市场较早（尤其是在亚洲市场），目前处于龙头位置；
  - 其次，相对于其它品类的游戏，博彩类游戏的寿命较长，且在国际市场上成长空间较好，公司在拥有先机和大量资源的基础上可以更上一步。



Golden HoYeah Slots - Thợ Săn Cá | Hội Tụ Các Dân Chơi #2
1712次观看 • 5个月前



Thợ Săn Cá Tv

Goldenhoyeahslots #craiv #Thosancatv Nguồn video: https://youtu.be/N49HroZxQ9Y Ace có nhu cầu mua



Golden Hoyeah Indonesia - Edisi Nyobain Mulan Slot...
225次观看 • 1个月前



Aang Putra

东南亚玩家上传到YouTube的《Slots GoldenHoYeah》游戏体验

ADTIMING

公司Slot游戏营收：Slot类游戏营收能力迅猛，《Slots GoldenHoYeah》稳居冠军宝座

- 尽管IGS旗下游戏种类众多，但是Slot类游戏依然在游戏营收占据重要位置。
- 以IGS旗下代表公司International Games System Co., Ltd为例，营收排名前五的游戏中第一名《Slots GoldenHoYeah》和第四名《Golden Tiger Slots》皆为Slot类游戏。《Slots GoldenHoYeah》更是以超出第二名1500万美元的巨大差距，稳居冠军。

App	Price	Released	Downloads	$ Revenue
Slots GoldenHoYeah-Casino Slot	Free	Oct 17, 2015	9.1M	$31M
海王捕鱼-天天打鱼游戏	Free	Nov 29, 2017	1.6M	$16M
明星捕鱼-麻将明星3缺1	Free	Apr 05, 2012	4.3M	$15M
Golden Tiger Slots - Slot Game	Free	Jun 28, 2016	3.8M	$6M
Happy Fishing 3- Fishing games	Free	Nov 29, 2013	1.7M	$780K

数据来源：Apptopia

ADTIMING

Slot游戏设计思路：针对资料进行数据分析，根据不同玩家类型在合适的时机推出礼包留住玩家

- IGS通过大量玩家游戏行为进行数据分析。和老牌数据分析厂商SAS进行合作，通过玩家的游戏习惯（包括玩家的游戏类型偏好、游戏行为习惯等）和储值习惯（储值金额额度、储值的场景偏好、付费状态、付费频率等）进行相应标记。之后再通过数据进行系统处理，根据不同玩家的习惯和特征精准推荐个人化礼包。之后还会根据玩家的游玩习惯，将玩家们分成低、中、高三类"玩家消费疲弱风险"。针对风险较高的玩家，会通过赠送道具的方式来保证玩家对于游戏的粘性。
- 公司还会打造游戏内部异常行为侦测系统，收集玩家平时的行为，建立模型，对玩家的行为进行分析和回应。对应不同类型的玩家给予不同的奖励，如针对高消费玩家，在该类玩家积累一定数量的错误次数后，立即赠送礼包进行安抚，确保高消费用户玩家不会流失，保证游戏的变现能力。



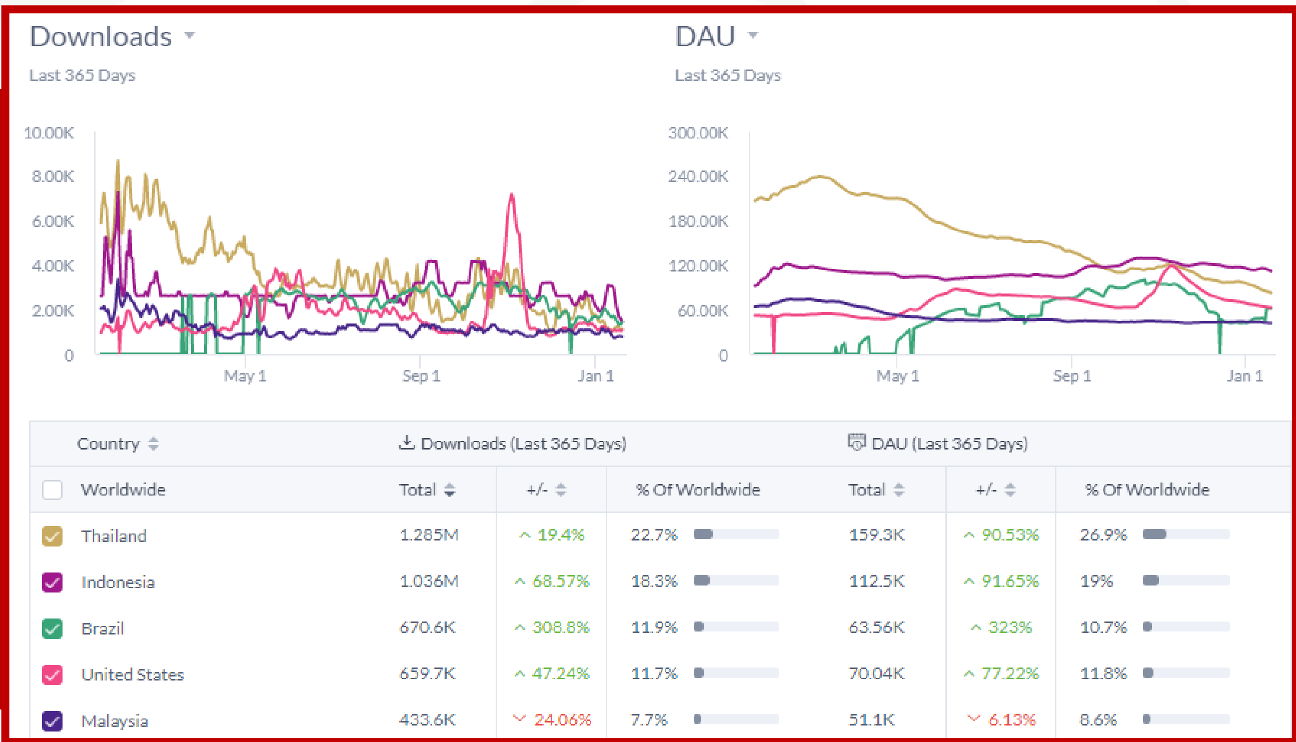


案例分析：东南亚地区是游戏Android端获客的主流地区



- App Name： Slots GoldenHoYeah
- 上线时间：2015.6.21（Android）
- 近一年下载量：5.65M
- 近一年DAU：591.37K

- 案例选取原因：IGS旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：泰国、印尼、巴西、美国、马来西亚



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Thailand	1.285M	^ 19.4%	22.7%	159.3K	^ 90.53%	26.9%
Indonesia	1.036M	^ 68.57%	18.3%	112.5K	^ 91.65%	19%
Brazil	670.6K	^ 308.8%	11.9%	63.56K	^ 323%	10.7%
United States	659.7K	^ 47.24%	11.7%	70.04K	^ 77.22%	11.8%
Malaysia	433.6K	v 24.06%	7.7%	51.1K	v 6.13%	8.6%

获客路径：Top5区域，游戏流量多集中于泰国和印尼。泰国在2020年1月到2月加速买量。印尼也于2020年1月到2月加速买量，其余时间获客力度相对稳定

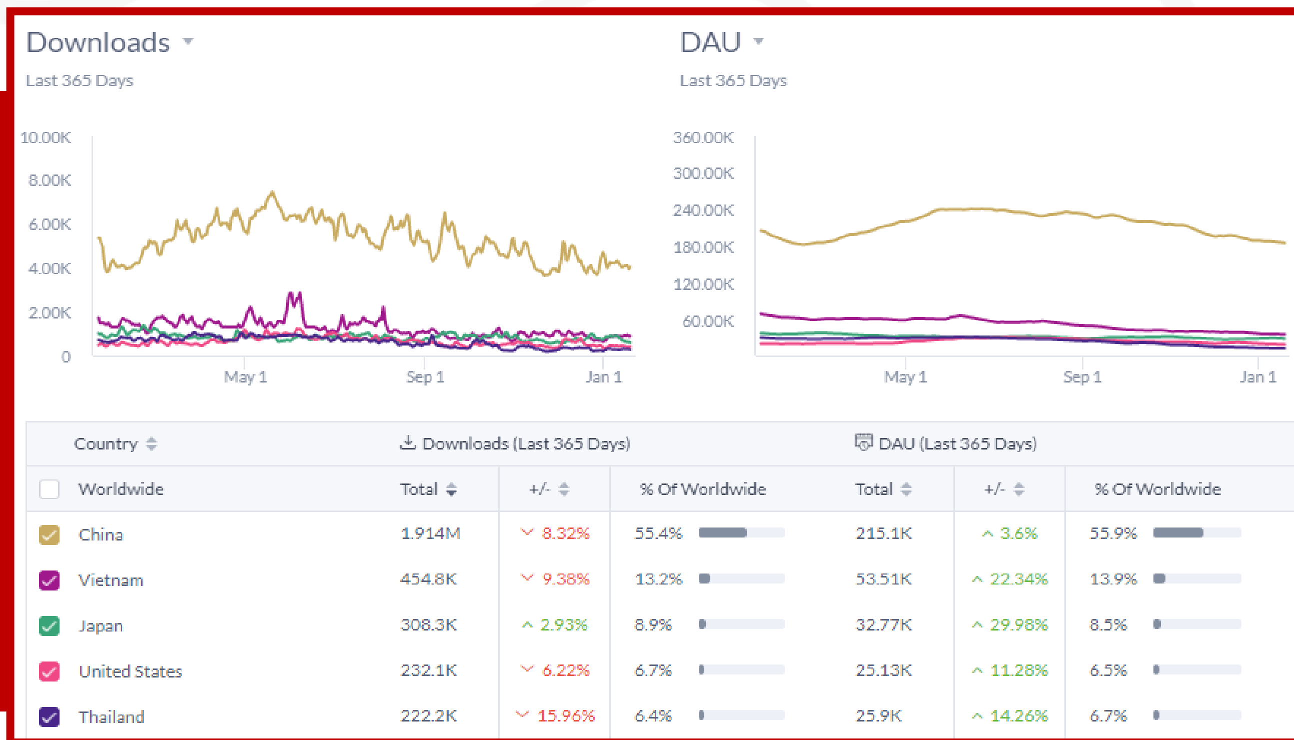
数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

ADTIMING

案例分析：中国为游戏iOS端的最大流量池，且获客力度相对稳定



- App Name： Slots GoldenHoYeah
- 上线时间：2015.10.17（iOS）
- 近一年下载量：3.56M
- 近一年DAU：384.80K
- 案例选取原因： IGS旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：中国、越南、日本、美国、泰国



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
China	1.914M	8.32%	55.4%	215.1K	3.6%	55.9%
Vietnam	454.8K	9.38%	13.2%	53.51K	22.34%	13.9%
Japan	308.3K	2.93%	8.9%	32.77K	29.98%	8.5%
United States	232.1K	6.22%	6.7%	25.13K	11.28%	6.5%
Thailand	222.2K	15.96%	6.4%	25.9K	14.26%	6.7%

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

获客路径：Top5区域，流量主要集中在中国。中国主要于2020年2月到5月持续买量，并在5月达到获客最大力度。其余四个地区获客力度一般。

ADTIMING

主界面：主界面分为信息框和游戏主题，上方设有滚动信息；奖励设计众多

主界面分析

布局：

- 主界面主要分为两部分，左边为信息框，右边为各类老虎机主题。
- 与Slot有关的功能按键主要分布在界面上下方，方便玩家进行操作。左边放置的按钮为进入其它类型游戏的按钮，如捕鱼游戏或者街机游戏，点击进入游戏大厅。
- 游戏上方设有滚动信息，如恭喜某玩家在某个主题获得大量奖金，以此来刺激其余玩家的心理，提高玩家在游戏内停留时间。

亮点设计：

- 游戏内设计了多个可以领取优厚奖励的按钮，如【回馈】可在特殊福利区域获得更多金币。
- 游戏会突然在右上方蹦出某个老虎机主题游戏的信息框，设有诱导性语言、奖池和【前往】按钮，来吸引玩家点击体验。





ADTIMING

游戏界面：游戏界面存在横屏和竖屏两种方式，界面布局以此存在相应调整

游戏界面分析

布局：

- 游戏界面存在竖屏和横屏两种方式。
- 与常规Slot游戏一致，把老虎机放置在界面中心，不过竖屏放置在中下方。
- 在老虎机上方，横屏界面，奖池按照顺序排成一行，中间则放置与该游戏主体有关的元素，例如【聚宝盆】；竖屏游戏奖池的摆放位置是按照“金字塔”的结构放置。
- 游戏最上方会有蓝色字体不断滚动播放，主要为游戏内的激励语、宣传语。
- 游戏界面功能键布局同主界面基本一致。







ADTIMING

美术题材：中国风主题为游戏前期主推，颜色多选用金色和红色

美术题材分析

界面背景：

- 游戏画风以2D卡通为主，紫色作为主界面背景颜色，主题边选用金色。主题颜色构成以亮色系为主，中国风主题多选用金色和红色。

主题：

- 游戏属于合集题材，前期主题多为中国风，后期逐渐丰富其余类型主题。
- 以《福星高照》为例，主题的主体选择中国的石狮子。石狮子全身为金色，背景选择中国传统 的 “福” 字，以红色和金色为主。主题内的红色和金色都是中国人喜爱且认为吉利的颜色，很容易受到该类游戏玩家的喜爱。





商店页分析：ICON突出“财神”，呼应游戏内丰富的奖励

商店页分析

ICON：

- 游戏目前以【财神】为主体，配以文字“老虎机”。ICON内的文字直接展现出游戏的品类和玩法Slot类游戏。且以【财神】为形象，点明游戏可招财进宝，间接地反应出游戏本身奖励的丰富。同时，【财神】为中国神话人物，对于中国玩家吸引力较其它地区更为明显。

商店截图：

- 商店截图目前具为游戏宣传图，所含内容为丰富且不同类型的游戏、丰富的老虎机主题以及丰厚的奖励。同时通过较有激励性的宣传语告知玩家“获得下一个大奖的就是你”，刺激玩家进行下载。

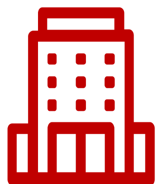
商店宣传视频：

- 游戏暂无视频。





IGS厂商特点总结



厂商：

- 从游戏品类来看，目前博彩类市场仍是公司的主打方向；从游戏题材来看，三国题材备受青睐。
- IGS发展初期以中国为主要市场，且游戏品类单一。为长远发展和政策影响，目前已将业务扩展至海外市场（主推东南亚市场），且不断游戏旗下游戏品类，但博彩类游戏仍为主打产品。
- IGS利用AI打造异常行为侦测系统，玩家消费疲弱预警系统等来针对玩家特征推荐个人化礼包，减少玩家流失的风险，增加玩家的粘性。



Slot游戏 - 《Slots GoldenHoYeah》：

- 游戏内设计了大量按钮给出不同类型的丰厚奖励；且主题的美术设计、滚动信息等也在突出游戏拥有巨额奖金的特点，通过玩家都想获得奖金心理，让玩家体验游戏获得赢得金币奖励的快感。
- 游戏前期题材多为中国风题材，且主题选择上多为“福星高照” “招财进宝”等吉利、来财的概念；美术设计上多采用金色和红色，既符合中国人的偏好，又可以与“金元宝”等产生联想，展示出游戏丰盛的奖励。
- ICON【财神】的形象，相比其余地区，更易吸引中国用户。

ADTIMING

BEST TIMING FOR ADS



案例分析：
Zynga及爆款游戏分析

代表游戏：《Wizard of Oz: Casino Slots》

Zynga公司简介

公司简介

- Zynga是一家于2007年成立在美国的社交游戏开发商， 其使命是“通过游戏连接世界”。
- Zynga开发的游戏最初多为网页游戏，并发布于Facebook以及MySpace一类的社交网站。但现在Zynga已经加强手游的相关业务。
- Zynga旗下的子公司有Zynga Inc., Peak Games等。





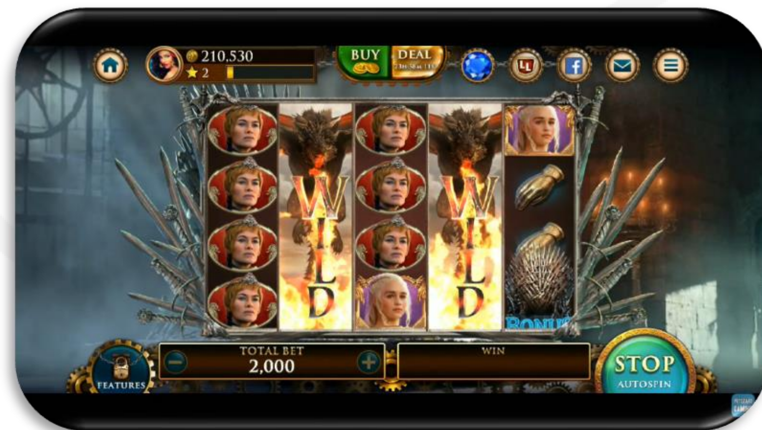
《Wizard of Oz: Casino Slots》

公司与Slot游戏

代表游戏（上线时间）：

- 《Wizard of Oz: Casino Slots》
  （Android：2014/11；iOS：2014/11）
- 《Games of Thrones Slots Casino》
  （Android：2019/5；iOS：2019/4）





《Game of Thrones Slots Casino》

ADTIMING

公司游戏发布特征：Zynga目前主攻超休闲游戏；Slot新游上线速度减缓

- 以Zynga旗下代表公司Zynga Inc为例，目前公司的主攻业务是超休闲游戏。游戏上线速度较快，2020年平均1个月3款。其中2020年10月更是达到了1个月7款游戏的上线速度。
- 从游戏品类来看，“益智-规划”、“生活模拟”和“竞速”类游戏较多。
- Slot类游戏上线速度较2016年及以前逐渐变慢。从2017年到2020年，4年内只有2019年上线了一款Slot新游《Games of Thrones Slots Casino》；而2016之前，从2013年到2016年，4年内每年都会有新游上线。

App	Price	Released
Blob Runner 3D	Free	Dec 29, 2020
High Heels!	Free	Dec 28, 2020
淘金热 (Gold Rush 3D!)	Free	Dec 24, 2020
我家里有矿(Oil Well Drilling)	Free	Dec 23, 2020
零21纸牌 (Zero21 Solitaire)	Free	Dec 23, 2020
团结向前冲 (Gun Gang)	Free	Dec 19, 2020
Gear Race 3D	Free	Nov 01, 2020
Oil Well Drilling	Free	Oct 31, 2020
Spell Forest - Word Advent...	Free	Oct 26, 2020
天天爱修车 (Repair My Car!)	Free	Oct 05, 2020
Fit and Squeeze	Free	Oct 03, 2020

App	Price	Released
最强收银员 (Cashier 3D)	Free	Oct 02, 2020
修路我最强 (Build Roads)	Free	Oct 01, 2020
极速车神 (Fast Driver 3D)	Free	Oct 01, 2020
维修大师3D (Repair Master...	Free	Sep 28, 2020
Barista Life	Free	Sep 25, 2020
Joust Run	Free	Sep 23, 2020
暴走的缠结 (Go Knots 3D)	Free	Sep 19, 2020
彩绳解解乐 (Tangle Master ...	Free	Aug 26, 2020
Bluff Plus	Free	Aug 08, 2020
Cashier 3D	Free	Jun 18, 2020
Drive Thru 3D	Free	Jun 16, 2020

App	Price	Released
Games With Friends from Z...	Free	Dec 14, 2016
FarmVille 2: Tropic Escape	Free	Aug 24, 2016
Words With Friends EDU	Free	Jul 25, 2016
True Vegas Casino™	Free	Jun 20, 2016
Gin Rummy Plus - Card Game	Free	May 26, 2016
The Wizard of Oz Magic Ma...	Free	May 18, 2016
Ice Age: Arctic Blast	Free	Apr 14, 2016
Spin It Rich! Casino Slots	Free	Apr 14, 2016
Willy Wonka Slots Vegas C...	Free	Mar 31, 2016
Crazy Cake Swap: Matching...	Free	Mar 30, 2016
Draw Something for Messe...	Free	Jan 08, 2016

数据来源：Apptopia

ADTIMING

公司策略：收购潜力公司，丰富产品矩阵，多元化发展

- 收购有价值的游戏公司完善产品矩阵，借助收购来帮助自身实现收入增长是Zynga常用手段。
- Zynga目前已经收购了三消游戏开发商Peak Games，土耳其超休闲游戏工作室Rollic等。
- 在选择收购之前，Zynga会对目标公司的产品进行调查，根据收购内容反馈，大部分Zynga收购公司的代表游戏都具有生命周期较长的特性。同时，因为Zynga本身就拥有广告业务，所以为了保证公司全球广告业务的发展和游戏阵容的强大和多元化，目标公司的用户基础和广告也是重点关注的。
- 从结果导向来看，Zynga更偏向以季度结果为准，所以在产品策略上会以实时运营和获利为重点。





公司Slot游戏营收：Slot游戏并非游戏营收王者，《Wizard of Oz: Casino Slots》屈居第二

- Zynga旗下游戏种类众多，尽管Slot类游戏贡献了大量的收入，但是其它类型游戏，如益智解谜游戏、扑克游戏的表现也毫不逊色。
- 以Zynga旗下代表公司Zynga Inc为例，Slot类游戏占据了三个席位，分别位列第二、第四和第五。第一名则是扑克类游戏《Zynga Poker》，以5300万美元的收入位列冠军；Slot类游戏《Wizard of Oz: Casino Slots》则以2900万美元的收入位于亚军。

App	Price	Released	Downloads	$ Revenue
Zynga Poker - Texas Holdem	Free	May 14, 2010	13M	$53M
Wizard of Oz: Casino Slots	Free	Nov 12, 2014	3.4M	$29M
Words With Friends 2 Word Game	Free	Nov 07, 2017	20M	$26M
Hit it Rich! Lucky Vegas Slot	Free	Dec 10, 2013	2.2M	$24M
Game of Thrones Slots Casino	Free	Apr 05, 2019	4.2M	$21M

数据来源：Apptopia

ADTIMING

Slot游戏设计思路：Zynga与IP跨界合作，实现强强联手

- IP是Zynga在面对Slot类游戏喜欢采用的设计思路之一，借用IP的知名度和影响力，使游戏发行之初就吸引到大量的自然流量，保证游戏前期的稳定获客。
- Zynga最新推出的Slot游戏《Game of Thrones Casino Slots》为例，游戏原型是全球风靡的美剧《权力的游戏》。Slot游戏在设计之时，开发者就使游戏里的人物、场景、台词和展现形式都尽可能靠近IP本身，力求制作的精良和准确性。因此，玩家在游戏中的可以亲身体验电视剧中的紧张刺激的精彩瞬间，其带来的沉浸感是普通Slot游戏无法比拟的。同时，考虑到社交在Slot类游戏的重要性每日递增，游戏结合电视剧本身的“家族”这个元素来设计社交功能，玩家可以加入或成立一个家族，每个家族成员获胜都可以赢得金币以及其它奖励（如《权力的游戏》精美人物卡片）。





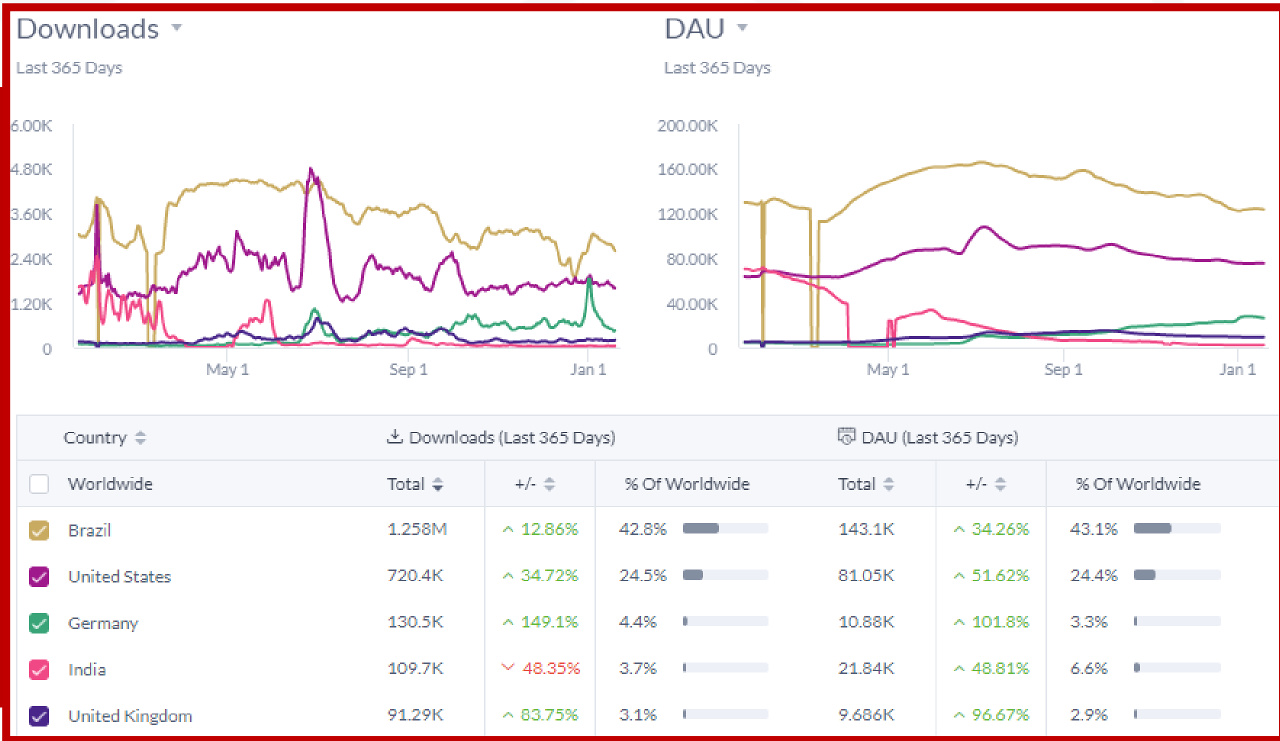
ADTIMING

案例分析：巴西为游戏Android端的主要获客地区，占据近一半的流量



- App Name：Wizard of Oz: Casino Slots
- 上线时间：20164.11.5（Android）
- 近一年下载量：2.94M
- 近一年DAU：332.33K

- 案例选取原因：Zynga旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：巴西、美国、德国、印度、英国



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Brazil	1.258M	^ 12.86%	42.8%	143.1K	^ 34.26%	43.1%
United States	720.4K	^ 34.72%	24.5%	81.05K	^ 51.62%	24.4%
Germany	130.5K	^ 149.1%	4.4%	10.88K	^ 101.8%	3.3%
India	109.7K	v 48.35%	3.7%	21.84K	^ 48.81%	6.6%
United Kingdom	91.29K	^ 83.75%	3.1%	9.686K	^ 96.67%	2.9%

获客路径：Top5区域，游戏流量多集中于巴西和美国。巴西于2020年3月加速买量，且全年保持相对稳定的获客力度；而美国则分别在2020年2月和6月加速买量。其它三个地区获客力度一般。

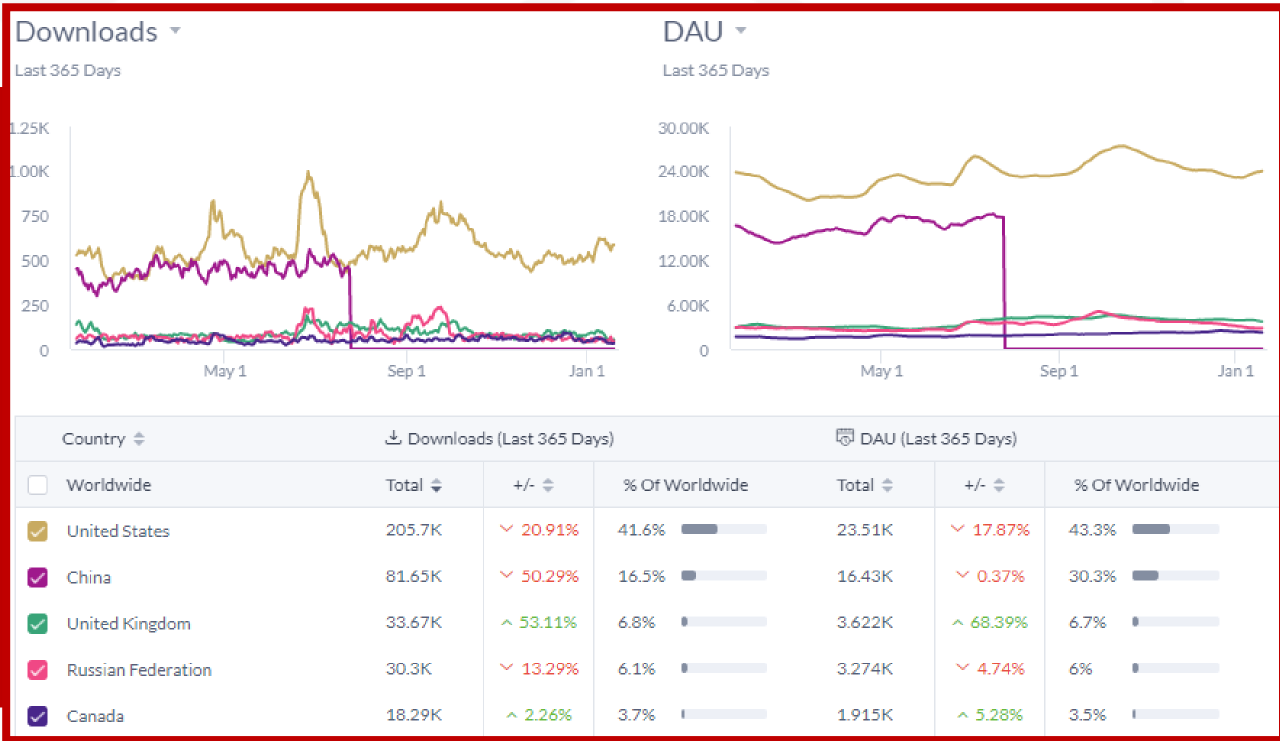
数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

案例分析：美国为游戏iOS端的主要获客地区，全年保证相对稳定的获客力度



- App Name：Wizard of Oz: Casino Slots
- 上线时间：2014.11.12（iOS）
- 近一年下载量：494.45K
- 近一年DAU：54.31K

- 案例选取原因： Zynga旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：美国、中国、英国、俄罗斯、加拿大



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	205.7K	20.91%	41.6%	23.51K	17.87%	43.3%
China	81.65K	50.29%	16.5%	16.43K	0.37%	30.3%
United Kingdom	33.67K	53.11%	6.8%	3.622K	68.39%	6.7%
Russian Federation	30.3K	13.29%	6.1%	3.274K	4.74%	6%
Canada	18.29K	2.26%	3.7%	1.915K	5.28%	3.5%

获客路径：Top5区域，流量主要集中在美国，美国分别于2020年4月、6月和9月加速买量，其余时间保持稳定的获客力度。中国在2020年上半年一直保持较大力度的买量。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

ADTIMING

主界面：推关解锁主题；动态效果丰富游戏画面感；交互设计新颖独特

主界面分析

布局：

- 主题布局新颖。主题的布局同传统布局有明显区别，游戏整体以推关的方式来进行布局，每10关解锁一个主题，游戏以经典元素【红舞鞋】来提醒玩家关卡进度。
- 动态效果突出。主页面加入大量动态效果，如【落叶】【草丛里闪烁的眼睛】【稻草堆里飞出的麻雀】。
- 功能按键集中在界面下方，方便玩家进行操作。

亮点设计：

- 为配合游戏奇幻童话的背景，玩家滑动屏幕和点击时会产生的金粉特效，交互反馈新颖独特。





ADTIMING

游戏界面：动态效果突出；利用动画形成游戏界面转换

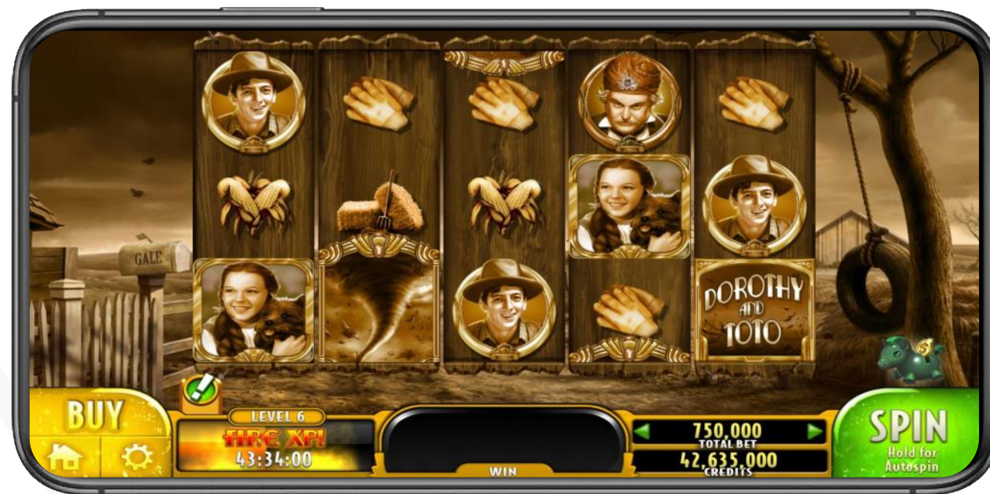
游戏界面分析

布局：

- 游戏界面功能键布局同主界面一致。与常规Slot游戏一致，把老虎机放置在界面中心。
- 动态效果较为突出，以主题《Dorothy’ s Toto》为例，游戏背景为乡村。背景融入动态效果，如【被风不停吹过的邮箱和大门】，进一步加深玩家的游戏沉浸度。

亮点设计：

- 动画插入，形成界面转换。以主题《Dorothy’ s Toto》为例，最开始游戏界面以暗沉的土黄色为主（见左上图），但当游戏达到可以【Free Spin】的时候，界面突然刮起【龙卷风】，然后转入一段动画 – 多罗茜推开了大门，接着游戏画风转为色彩鲜艳的界面，且主题元素进行相应更改（见左下图）。【Free Spin】结束后，【龙卷风】飘散后又是回到最初的界面。





ADTIMING

美术题材：色彩鲜艳柔和；人物建模符合IP描述

美术题材分析

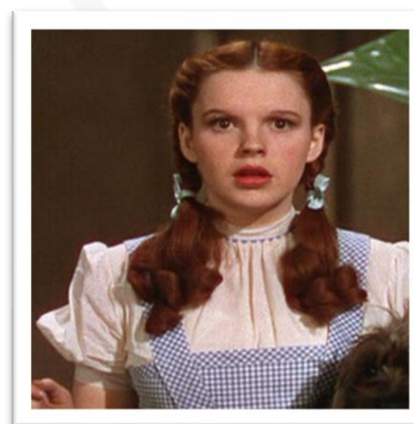
界面背景：

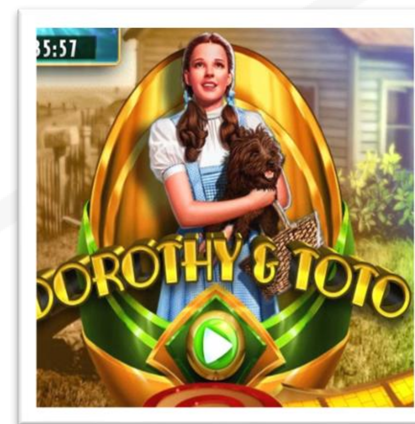
- 游戏原型为《绿野仙踪》，画风以2D卡通为主，颜色丰富柔和鲜艳，符合IP童话背景。
- 游戏背景是渐进式推进，选取了【乡村】【城堡】等IP原场景。通过背景建筑物颜色转换，形成一个整体的画面。

主题：

- 游戏属于少见的单一题材，整体衍生于《绿野仙踪》。
- 主题是围绕主人公的历险展开，主题人物皆来自IP，如【桃乐茜】【小狗托托】【稻草人】，画风以2D卡通为主。
- 游戏主体设计围绕《绿野仙踪》描述进行人物建模。因为是IP衍生，建模需要符合原著。如主题《Dorothy’s Toto》，【桃乐茜】的人物造型和电影里朱迪·嘉兰的外表一样，皆是穿着蓝色连衣裙，扎着两条辫子的棕发小女孩。







ADTIMING

商店页分析：商店截图和宣传视频着重突出IP《绿野仙踪》

商店页分析

ICON：

- 游戏ICON主题设有老虎机，较为直观地展现出游戏品类。相比其余爆款游戏ICON设计，《Wizard of Oz: Casino Slots》在颜色选择上更偏爱柔和的颜色。

商店截图：

- 商店截图均未直接采用游戏截图。主要为游戏游戏界面的截图和奖励截图，同时突出了游戏里面《绿野仙踪》的人物形象，强调了游戏的题材和美术风格。

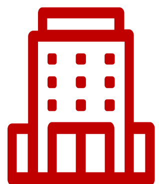
商店宣传视频：

- 商店宣传视频以《绿野仙踪》里的人物进行展开，强调重温经典IP。展现了游戏内不同的老虎机游戏界面，同时在每个老虎机界面结束后伴随着大量【金币】的掉落和【MEGA WIN】的字样来显示游戏内有巨额奖励。





Zynga厂商特点总结



厂商：

- Zynga目前主攻超休闲游戏，Slot新游上线速度较往年减缓。
- Zynga目前倾向通过大量收购具有发展潜力和代表作品的中小型公司来丰富旗下产品。
- 游戏常与爆款IP结合，利用IP在全球的知名度和影响力为游戏天然带来庞大的流量，进而形成营收。



Slot游戏 - 《Wizard of Oz: Casino Slots》：

- 游戏中展现推关进度的【红舞鞋】、金粉特效的交互反馈、游戏内动画的加入突出游戏本身奇幻童话的特点，加深目标玩家的新奇感和代入感。
- 游戏画风以2D卡通为主，整体画面采用大量柔和娇艳的颜色。
- 以原著IP为参考，力求所有人物建模、背景打造以及细节点打磨都接近原著描述，满足因IP被吸引过来的玩家需求。
- 游戏商店页内容设计，强调《绿野仙踪》和老虎机的融合，突出在老虎机中重温经典的核心。

ADTIMING

BEST TIMING FOR ADS



案例分析：DoubleU及爆款游戏分析

代表游戏：《DoubleDown- Casino Slot Game》

DoubleU公司简介

公司简介

- DoubleU是一家于2012年成立在韩国的公司。作为一家提供全球联网服务且基于Facebook的游戏开发商，通过提供具有全球竞争力的游戏内容来引领全球游戏内容行业。公司于2017年收购了位于西雅图的Double Down Interactive LLC。
- DoubleU旗下的子公司有Double Down Interactive LLC, DoubleUGames Co., Ltd.等。

公司与Slot游戏

代表游戏（上线时间）：

- 《DoubleDown Casino》

  (Android：2014/5；iOS：2012/3)

- 《DoubleU Casino》

  (Android：2014/5；iOS：2013/9)





《DoubleDown Casino》





《DoubleU Casino》

公司游戏发布特征：公司主营Slot类游戏，2019年推出首款中重度游戏《Undead Nation》

- Double Down Interactive LLC和DoubleUGames Co., Ltd是DoubleU公司的两大主力干将。Slot类游戏一直是公司研发游戏研发的重点。
- 最初Slot游戏发行时间间隔较长。但是自2016年之后，公司发展步入正轨后，2016、2017、2018年平均以1年2款游戏的上线速度进行发行。
- DoubleU之前涉及的游戏品类较窄，没有在其它领域有过摸索。但在2019年，DoubleU旗下的公司DoubleU Games开发了首款中重度的游戏，即《Undead Nation: Last Shelter》，这款游戏是生存玩法，体验各种生存任务和激烈的战斗。

Double Down Interactive LLC.

App	Price	Released
Casino Slots DoubleDown Fort Knox Free V...	Free	Dec 17, 2018
Slots DoubleDown Fort Knox	Free	Aug 06, 2018
DoubleDown Classic Slots - FREE Vegas Slots!	Free	Apr 15, 2018
Ellen's Road to Riches Slots	Free	Oct 31, 2017
DoubleDown Classic Slots	Free	Mar 20, 2017
DoubleDown™- Casino Slots Game	Free	Mar 01, 2012

DoubleU Games Co., Ltd.

App	Price	Released
Undead Nation: Last Shelter	Free	Mar 06, 2019
Hello Vegas Slots – Mega Wins	Free	Dec 08, 2016
Take5 Casino - Slot Machines	Free	Dec 06, 2016
DoubleU Bingo – Epic Bingo	Free	Nov 20, 2015
DoubleU Casino: Vegas Slots	Free	Sep 23, 2013

数据来源：Apptopia

公司策略：季节性活动+IP营销增加用户付款概率

- 从公司官网发布的信息可以看到，DoubleU经常根据时间节点进行相关的营销活动，来增加用户的付款。例如在圣诞节、感恩节、万圣节、新年或者是下半年刚刚位于旺季的社交博彩类游戏，他们会启动相关季节性事件。
- IP营销也是DoubleU尝试的一个方向，旗下的《Ellen’ s Road to Riches Slots》就是以美国著名脱口秀节目《艾伦秀》为原型创作的游戏。游戏中玩家可以参加脱口秀，同时随着游戏级别以及主机“Ellen DeGeneres”的提高，玩家可以在游戏中按顺序结识各种客人。

○ ㈜더블유게임즈(대표 김가람)는 24일 기준 2019년 2분기 연결 영업 수익(매출액)은 1,299억 원, 영업이익은 403억 원, EBITDA 507억을 기록했다고 밝혔다. 특히 기업의 수익 창출 능력을 평가할 수 있는 지표인 EBITDA가 전년 동기 대비 18.7% 증가한 507억원을 기록하며 지난 2분기에도 안정적인 외형 및 수익성 성장을 지속해서 이어갔다.

○ 지난 2분기에는 모바일 사용자의 결제액이 전년 동기 대비 16.5% 증가하며 영업 수익 성장에 크게 기여하였다. ㈜더블유게임즈의 주요 게임인 더블유카지노(DUC)의 결제액은 전년 동기 대비 7.3% 성장한 461억 원으로 매 분기 매출액 성장을 이어갔다. 또한 미국 자회사 더블다운인터렉티브(DDI)가 서비스하는 더블다운카지노(DDC)의 매출액은 전년 동기 대비 10%가량 성장한 765억 원을 기록하며 인수 후 견고한 실적 개선 추세를 보였다.

○ ㈜더블유게임즈는 지난 2017년 DDI 인수 후 DDC의 운영 안정화를 위해 두 차례의 대대적인 리뉴얼을 마치고 올해부터는 게임 내 슬롯 콘텐츠 경쟁력 강화를 위해 노력하고 있다. 올해 초, IGT社의 오프라인 슬롯 포팅을 내재화하고 매주 높은 수준의 슬롯을 게임 내 런칭하고있으며 현재 160개 이상의 다양한 슬롯 라인업을 보유하고 있다. 지난 5월에는 프로그레시브 잭팟 IP인 메가벅스 잭팟 피처를 업계 최초로 게임 내 도입해 동종 게임 대비 차별화된 서비스를 제공하며 사용자들의 플레이 시간 및 평균 베팅액 증가에 기여했다.

○ ㈜더블유게임즈는 하반기 소셜카지노의 성수기를 대비하여 할로윈, 추수감사절 등 주요 시즌별 이벤트와 더불어 신규 슬롯 출시와 연동한 이벤트 등 결제액 증가를 위해 다양한 마케팅을 시행할 계획이다. 또한 DDC에 런칭하여 많은 사용자에게 인기를 받은 메가벅스 잭팟 피처를 아이패드 등 고사양 디바이스 사용자가 타깃인 소셜카지노 게임 더블다운 포트녹스(DDC FK)에 도입하여 신규 사용자 확대에 나설 예정이다.

○ 마지막으로 ㈜더블유게임즈는 3분기에는 지난 1월 대만 안드로이드 시장에 신규 런칭한 대발재신(大發財神) 의 마이카드 버전을 정식 런칭하고 유저 모객을 진행할 계획이라고 밝혔다.

DoubleU公司官网信息



《Ellen’ s Road to Riches Slots》

ADTIMING

公司Slot游戏营收：《DoubleDown-Casino Slots Game》以7700万美元的绝对优势占据第一

- 在游戏营收方向，两大子公司中，DoubleUGames Co., Ltd的Slot类游戏最高收入的是《DoubleU Casino》（5200万美元）；而Double Down Interactive LLC的冠军游戏《DoubleDown-Casino Slots Game》则以7700万美元的收入略胜一筹。
- 以Double Down Interactive LLC365天的收入来看，《DoubleDown-Casino Slots Game》尽管上线时间较早，但仍然是当之无愧的王者，其营收能力强大，比上榜的其余几款Top游戏的总和还要高。

App	Price	Released	Downloads	Revenue
DoubleDown™- Casino Slots Game	Free	Mar 01, 2012	6.4M	$77M
Slots DoubleDown Fort Knox	Free	Aug 06, 2018	610K	$2.7M
Casino Slots DoubleDown Fort Knox Free Vegas Ga...	Free	Dec 17, 2018	1.8M	$1.7M
DoubleDown Classic Slots	Free	Mar 20, 2017	260K	$920K
Ellen's Road to Riches Slots	Free	Oct 31, 2017	590K	$730K

数据来源：Apptopia

ADTIMING

Slot游戏设计思路：免费筹码有助于实现零氪金玩家的转化；多人老虎机斩获玩家认可

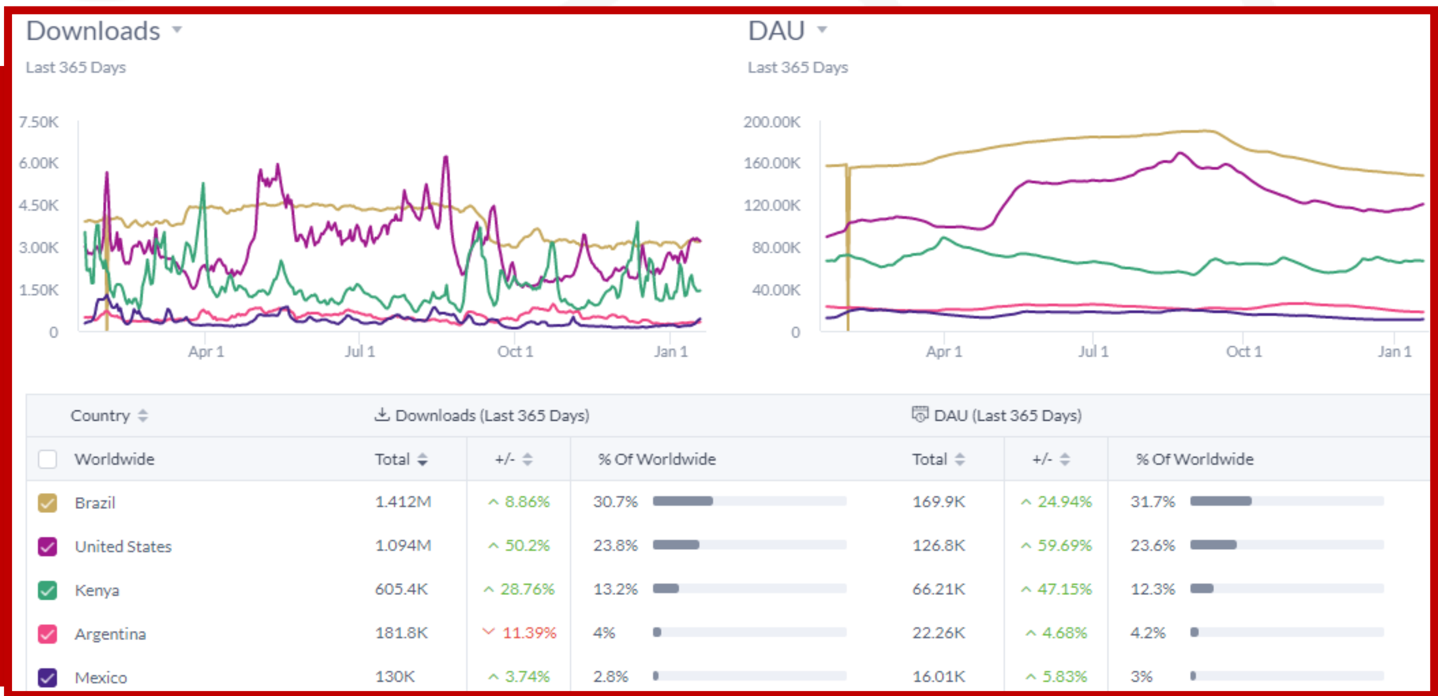
- DoubleU旗下的子公司都非常注意Slot类游戏的两大要点——游戏内的免费筹码和社交。
- 游戏内通过各种各样的方式帮助玩家可以获得更多的筹码，实现更高的奖励。如子公司名下的代表作品《DoubleDown-Casino Slots Game》中，玩家就可以通过不同的方式获得每日的免费筹码，首先新手玩家就可以拥有一定的免费筹码，还可以可以通过邀请好友、加好友、体验游戏内的“每日旋转”或者是在排行榜上和游戏内其它玩家竞争，获得胜利后赢得徽章（徽章可以带来筹码作为奖励）。大量免费的筹码给予零氪金玩家或者微氪金玩家更多奖励，增强游戏信心，帮助推动游戏进程；另一方面也可以引导零氪金玩家向内购转化，微氪金玩家向高氪金转化，提升游戏的整体变现收益。
- 社交是另一个设计的重点。像DoubleUGames Co. Ltd的游戏《TAKE 5 Slots》在宣传时便强调游戏内的多人老虎机，最多可与5个朋友一起游玩，一起游玩的朋友越多，相应的累积奖金就越大。通过这样的设计，游戏在一定程度上拉近了虚拟世界中玩家之间的距离，形成了更深的羁绊。尽管社交已然成为老虎机厂商的设计重点，但是同类中品质更佳的高质量内容帮助DoubleU得到了玩家的认可和赞誉。

案例分析：巴西和美国成为游戏最大获客地区，巴西全年保持稳定获客



- App Name：DoubleDown-Casino Slots Game
- 上线时间：2014.5.8（Android）
- 近一年下载量：4.59M
- 近一年DAU：536.19K

- 案例选取原因： DoubleU旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：巴西、美国、肯尼亚、阿根廷、墨西哥



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Brazil	1.412M	^ 8.86%	30.7%	169.9K	^ 24.94%	31.7%
United States	1.094M	^ 50.2%	23.8%	126.8K	^ 59.69%	23.6%
Kenya	605.4K	^ 28.76%	13.2%	66.21K	^ 47.15%	12.3%
Argentina	181.8K	∨ 11.39%	4%	22.26K	^ 4.68%	4.2%
Mexico	130K	^ 3.74%	2.8%	16.01K	^ 5.83%	3%

获客路径：Top5区域，游戏流量多集中于巴西、美国和肯尼亚。巴西全年保持相对稳定的获客力度；美国则分别在2020年1月底到2月初、4月底到5月初和8月加速买量，其获客幅度变化较大；肯尼亚则分别在2020年3月、9月、10月和12月加速买量，其余时间获客力度一般。

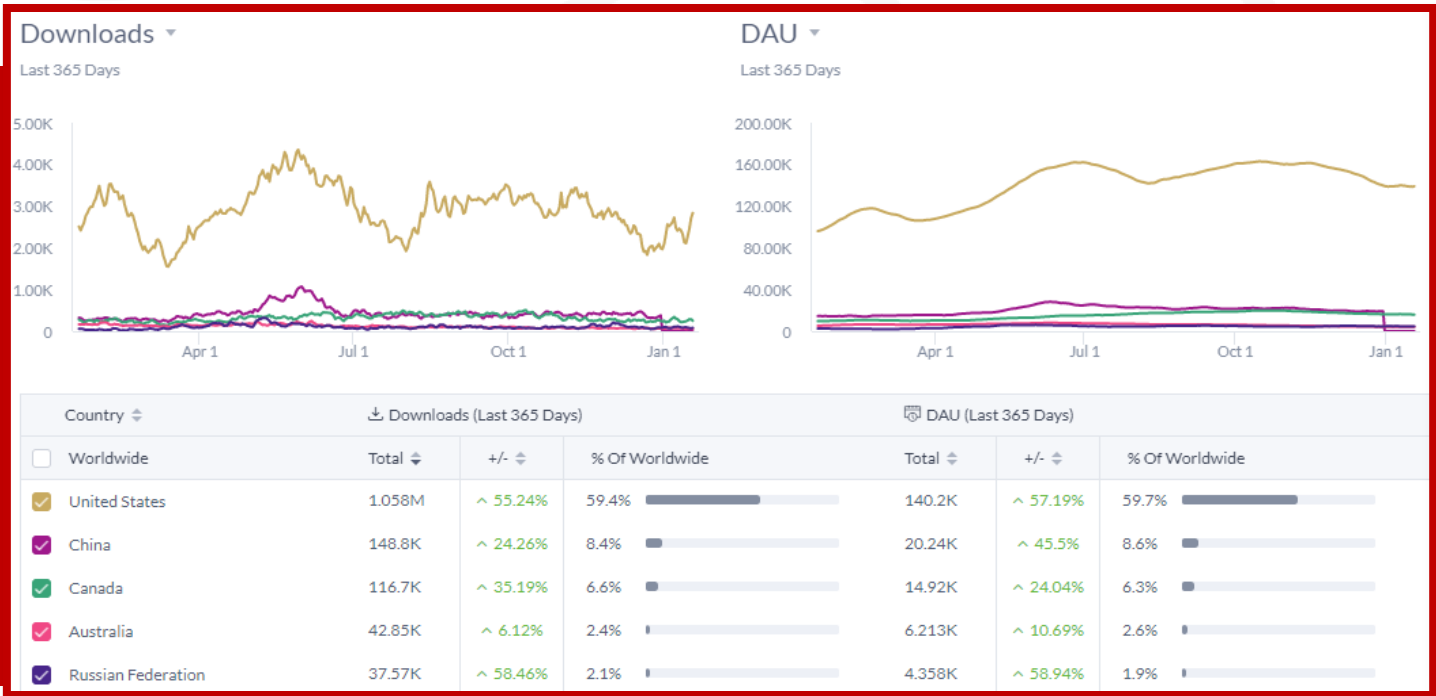
数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

案例分析：美国占据游戏iOS端近六成流量来源，其获客力度远超其余地区



- App Name：DoubleDown-Casino Slots Game
- 上线时间：2012.3.1（iOS）
- 近一年下载量：1.78M
- 近一年DAU：235K

- 案例选取原因： DoubleU旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：美国、中国、加拿大、澳大利亚、俄罗斯



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	1.058M	55.24%	59.4%	140.2K	57.19%	59.7%
China	148.8K	24.26%	8.4%	20.24K	45.5%	8.6%
Canada	116.7K	35.19%	6.6%	14.92K	24.04%	6.3%
Australia	42.85K	6.12%	2.4%	6.213K	10.69%	2.6%
Russian Federation	37.57K	58.46%	2.1%	4.358K	58.94%	1.9%

获客路径：Top5区域，流量主要集中在美国，美国在2020年3月到5月持续加速买量，于5月底达到顶峰。中国、加拿大、澳大利亚和俄罗斯获客力度一般。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年1月

ADTIMING

主界面：游戏主界面设计简单；亮点设计易获得玩家青睐

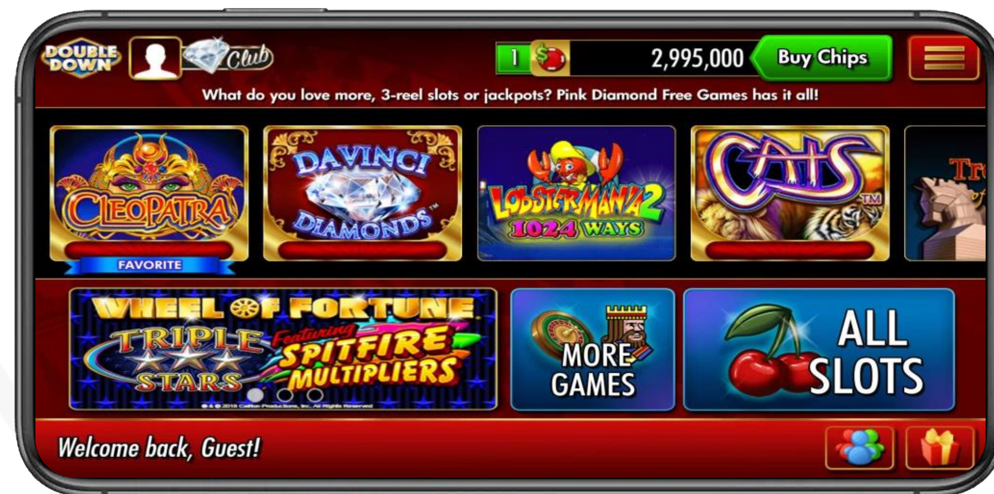
主界面分析

布局：

- 游戏主界面设计较为简单，功能按键分布分布在界面上下方。
- 较为经典的主题放置在上方，排成一列。
- 而下方内容分为三个板块，第一个是经典主题的信息框推荐，第二个是除老虎机游戏以外的游戏，第三个则为所有老虎机主题的主题结合。
- 点击【All SlotS】进入到右图，该界面将Slot游戏分为【POPULAR】【NEW】两个板块，该板块占据了界面的中心及右边位置，而左边位置则会放置【POPULAR】【NEW】两个板块代表游戏的相应雕塑。

亮点设计：

- 游戏主界面在玩家体验完游戏后，会在第一列老虎机游戏上出现【FAVORITE】【LAST PLAYED】两个板块，这两个板块分别为玩家点击最多的老虎机主题和上一次玩的老虎机主题。





ADTIMING

游戏界面：游戏【Spin】按钮设计与常规游戏的按钮设计存在区别

游戏界面分析

布局：

- 游戏界面保留了主界面部分常用按钮，分布于左上方和右上方。与常规Slot游戏一致，把老虎机放置在界面中心。
- 背景以纯色为主，没有加入和主题有关的图片作为背景。

亮点设计：

- 【Spin】按钮设计新颖。与传统【Spin】按钮不一样的是该游戏里的【Spin】按钮没有“Spin” “旋转”的文字出现在按钮里（见下图最右边按钮）。
- 游戏界面内蓝色按钮为【自动旋转】按钮，点击后自动进行旋转，同时【Spin】按钮会自动颜色变暗。





美术题材：美术以卡通为主，但带有一定写实风格

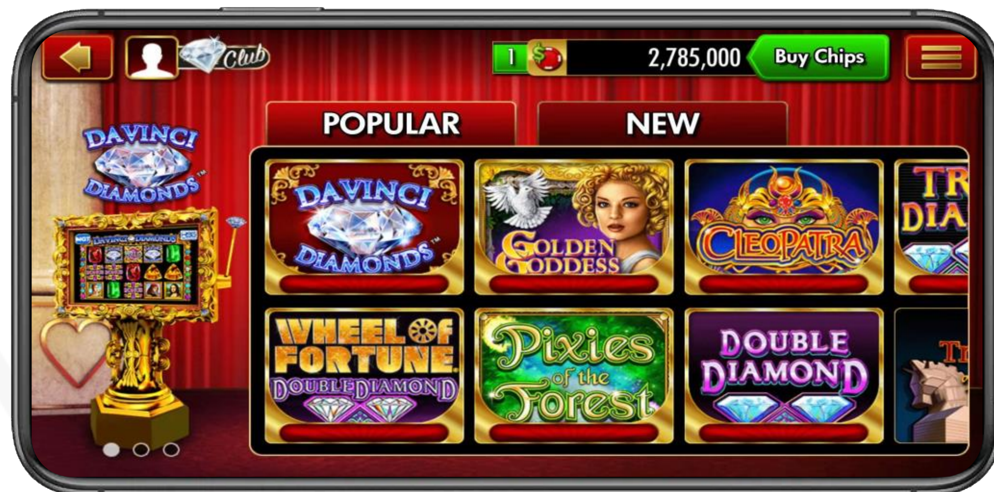
美术题材分析

界面背景：

- 游戏画风以2D卡通为主，但卡通中带有一定写实风格。
- 红色为主界面主要背景颜色，功能和主题边框以金色为主，整体较为简单。
- 游戏主题外观设计存在不统一的情况，部分主题是以金框为边，且底下设置了红色线段，但是其余主题则没有这样的外观设计。

主题：

- 游戏整体是Slot游戏最为常见的合集主题。
- 以《Davinci Diamonds》为例，该主题以著名画家【达芬奇】的作品和【钻石】为主。但是在主界面，整体设计以【钻石】为主体，和【达芬奇】有关的元素只是文字，因此【达芬奇】元素展示相对并不突出。





ADTIMING

商店页分析：ICON颜色选择具有较强的视觉冲击力；截图站在手机使用者角度展现

商店页分析

ICON：

- 游戏目前是有经典的老虎机作为ICON，较为直观地展现出游戏属于Slot类游戏，且logo以为红色为背景，色彩鲜艳，为玩家带来更具冲击力的视觉体验。

商店截图：

- 商店截图均未直接采用游戏截图，而是经过处理，2张截图为一个整体。截图是站在手机使用者视角，可以看到用手触碰手机界面进行游戏体验，游戏内容有各个主题的游戏界面截图，转盘等。同时，截图还充满了【筹码】这个标志，以此来可以显现游戏可以带来丰厚的奖励。

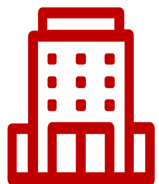
商店宣传视频：

- 商店宣传视频主要涉及了游戏内老虎机和转盘以及可获得的金币奖励。通过大量的【金币】掉落的反馈来告知玩家游戏奖励极为优厚，刺激玩家进行下载。





DoubleU厂商特点总结



厂商:

- 公司主攻Slot类游戏，但DoubleU于2019年开发了首款中重度游戏《Undead Nation: Last Shelter》，尝试进入中重度游戏领域。
- DoubleU会根据时间节点进行相关的营销活动，例如节日或者博彩类游戏旺季，通过相关营销事件来制造互动话题，同时增加玩家的付款的可能性。
- 公司旗下游戏内有关免费筹码和多人老虎机的设计有助于帮助游戏实现零氪金玩家的转化。



Slot游戏 - 《DoubleDown Casino》：

- 代表游戏《DoubleDown Casino》更多的是站在考虑玩家的角度，如在主界面出现的【FAVORITE】【LAST PLAYED】两个板块，分别代表玩家点击最多的老虎机主题和上次玩的老虎机主题，该设计有利于老玩家上线后直接体验游戏，更加便捷。
- 游戏内【Spin】按钮设计与常规老虎机游戏【Spin】按钮不一样，并没有“Spin”或“旋转”的字样。
- 商店页宣传视频内容以手机使用者角度展现老虎机。

BEST TIMING FOR ADS



案例分析：Triwin及爆款游戏分析

代表游戏：《Tycoon Casino》

*该厂商作为2021年补充案例

Triwin公司简介

公司简介

- Triwin是一家于2018年成立在中国的公司。公司一直专注于海外休闲游戏的运营，致力成为全球领先的专业发行商。
- 公司团队成员有着多年的海外游戏发行、运营经验。成立至今，公司已经成功发行多款产品，2018年发行的《Tycoon Casino》曾进入过美国博彩类游戏畅销榜前30名。





《Tycoon Casino》

公司与Slot游戏

代表游戏（上线时间）：

- 《Tycoon Casino》

  (Android：2018/8；iOS：2018/10)

- 《Vegas Casino Slots》

  (Android：2018/8；iOS：2018/9)





《Vegas Casino Slots》

公司游戏发布特征：公司主营博彩类游戏，2020年首推Puzzle类游戏

- 博彩类游戏是公司深耕的游戏品类。以2020年为例，公司发行了8款游戏，其中4款为Slot类游戏，1款为Puzzle类游戏，3款推硬币类游戏。
- 相比2018年发行2款博彩类游戏（均为Slot类游戏）和2019年发行3款博彩类游戏（分别为Slot、Poker和推硬币）；2020年公司游戏发行速度上升，且进入博彩以外的游戏品类赛道，诞生了首款Puzzle类游戏《Magical Letters: Word Cross》。该款游戏除却包含了单词解谜的核心玩法，还让玩家可以按照自己喜欢的方式设计房屋，以融合玩法的方式丰富游戏的可玩性和趣味性。

App	Price	Released
Cash Jackpot Slots - Free Lucky Vegas Casino Game	Free	Oct 28, 2020
Slots Pusher - Coin Pusher Game to Win Big Rewards	Free	Sep 17, 2020
Cash Pusher:Lucky Coin Casino	Free	Jul 15, 2020
Gold Fortune Casino-Slots Game	Free	Jun 02, 2020
Coin Adventure - Free Dozer Game & Coin Pusher	Free	May 08, 2020
Triple Win Slots-Vegas Casino	Free	May 06, 2020
Magical Letters: WordCross	Free	Apr 16, 2020
Billion Cash Slots-Casino Game	Free	Jan 14, 2020
Blackjack 21: Free online poker game & video poker	Free	Oct 16, 2019
Coin Carnival - Slots Coin Pusher Arcade Game	Free	Jun 30, 2019
Cash Blitz Free Slots: Casino Slot Machine Games	Free	Jun 25, 2019
Tycoon Casino™ - Vegas Slots	Free	Oct 21, 2018
Vegas Casino Slots - Mega Win	Free	Sep 28, 2018

数据来源：Apptopia

ADTIMING

公司策略：Triwin根据研发商产品、用户偏好、操作系统差异化等进行产品设计和运营

- Triwin在选择合作产品时会进行考察，之后再根据调研、测试、调优、不同地区用户偏好、操作系统等来进行设计和运营。
- 合作前，Triwin会评估团队在社交博彩赛道的专业知识、执行能力，然后确定游戏的重点——核心玩法和美术风格，通过前期调研获得的资料确保产品会受到目标群体的喜爱。然后根据研发商的需求以及自身的专业知识在数值、用户交互等方面进行调优。
- 由于不同地区用户的偏好存在差异，因此公司根据不同地区用户习惯针对游戏进行区分。如在北美，社交博彩游戏的定位是精品休闲游戏；而在东南亚等地，则是把游戏作为更偏向“Casino”的游戏类型来进行运营。
- 手机操作系统也是公司考虑的重点之一。公司把Android和iOS当成两个产品进行运营——Android端用户会把游戏当作传统休闲游戏来系统，而iOS用户偏爱游戏的仿真——因此在运营时强调和线下老虎机体验相似。
- Triwin同时注重再营销（retargeting）的重要性。在版本更新或者新的运营机制上线时，会通过再营销策略，通过投放新的广告素材进行老客激活。

公司Slot游戏营收：《Tycoon Casino》成为公司营收冠军

➢ 在游戏营收方向，Slot类游戏占据公司的Top5榜单，其中《Tycoon Casino》以840万美元的收入位列冠军。除此之外，《Billion Cash Slots》、《Vegas Casino Slots》也为公司贡献了一定的营收。

App	Price	Released	Downloads	Revenue
Tycoon Casino™ - Vegas Slots	Free	Oct 21, 2018	5M	$8.4M
Billion Cash Slots-Casino Game	Free	Jan 14, 2020	820K	$1.8M
Vegas Casino Slots - Mega Win	Free	Sep 28, 2018	2.5M	$1.4M
Cash Blitz Free Slots: Casino Slot Machine Games	Free	Jun 25, 2019	3M	$1.3M
Gold Fortune Casino-Slots Game	Free	Jun 02, 2020	840K	$600K

数据来源：Apptopia

ADTIMING

Slot游戏设计思路：Triwin利用自身专业能力，确保研发商产品高质量和广告变现

- Triwin作为发行商，在游戏设计上更多是利用自身经验提供建议，和游戏研发商共同打造产品，提高产品质量和广告变现能力。
- 产品质量
  - 公司的初创团队在博彩领域有着丰富的经验，对于如何根据现在的市场趋势进行高质量的游戏设计有着非常独到专业的见解。公司在自身产品调优经验下，建立了标准严格的产品挑选和专业的评测流程，在开发阶段进入到产品团队中，确保上线产品的质量。团队会根据研发商的需求，在用户交互设计、数值设计等方面进行调优。
- 广告变现
  - 尽管Slot游戏以IAP为主，但是IAA仍是公司关注的重点。Triwin公司的Slot产品可以说是少数IAA设置完美切中玩家需求的公司，充分挖掘了广告变现的潜力。拿代表游戏《Tycoon Casino》为例，公司根据游戏特点和玩家需求点在游戏中加入了插屏广告和激励视频广告，然后会根据玩家在游戏中的行为和广告展现频次进行查看分析，以此来提升广告收入（具体内容详见P161~162）。

案例分析：巴西和肯尼亚成为游戏最大获客地区



- App Name：Tycoon Casino
- 上线时间：2018.8.9（Android）
- 近一年下载量：4.23M
- 近一年DAU：354.21K

- 案例选取原因： Triwin旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：巴西、肯尼亚、美国、德国、印尼



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Brazil	1.143M	2.41%	27%	87.61K	14.73%	24.7%
Kenya	915.9K	58.44%	21.6%	69.45K	60.09%	19.6%
United States	677.8K	63.64%	16%	68.27K	52.48%	19.3%
Germany	131.9K	3.87%	3.1%	10.27K	10.61%	2.9%
Indonesia	123.6K	93.5%	2.9%	9.437K	109.3%	2.7%

获客路径：Top5区域，巴西是最大的流量池，全年保持相对稳定的获客力度。肯尼亚于2020年7月到10月有着持续买量行为，并于2020年8月达到峰值。

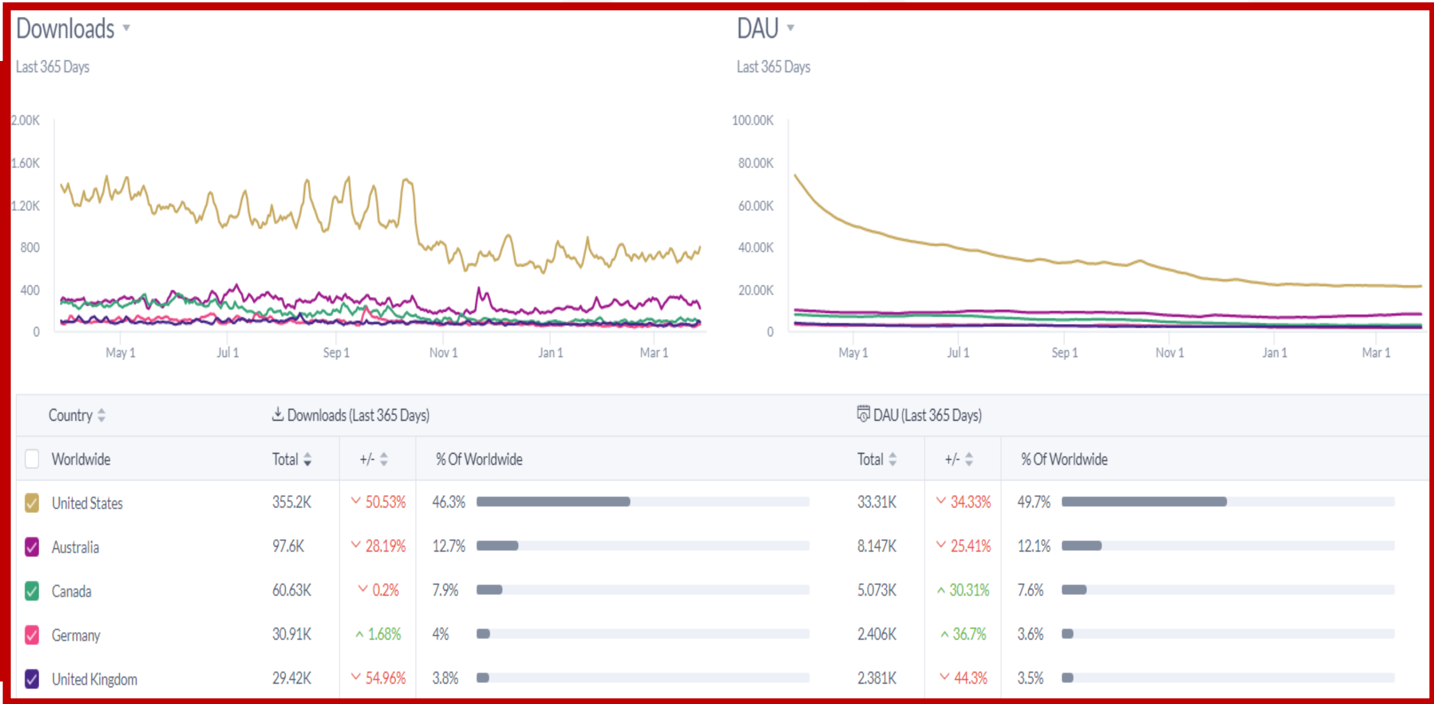
数据来源：Apptopia，截止日期2021年3月

案例分析：美国占据游戏iOS端近五成流量，获客力度远超其余地区



- App Name：Tycoon Casino
- 上线时间：2018.10.21（iOS）
- 近一年下载量：767.35K
- 近一年DAU：67.09K

- 案例选取原因： Triwin旗下Slot类游戏收入Top1
- Top5下载地区：美国、澳大利亚、加拿大、德国、英国



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	355.2K	↓ 50.53%	46.3%	33.31K	↓ 34.33%	49.7%
Australia	97.6K	↓ 28.19%	12.7%	8.147K	↓ 25.41%	12.1%
Canada	60.63K	↓ 0.2%	7.9%	5.073K	↑ 30.31%	7.6%
Germany	30.91K	↑ 1.68%	4%	2.406K	↑ 36.7%	3.6%
United Kingdom	29.42K	↓ 54.96%	3.8%	2.381K	↓ 44.3%	3.5%

获客路径：Top5区域，流量主要集中在美国，美国近一年中保持着相对稳定的获客力度。其余四个地区获客路劲基本一致，且获客力度相对美国较低。

数据来源：Apptopia，截止日期2021年3月

主界面：游戏主界面设计较为传统、直观；功能外观设计有利于增强玩家交互反馈

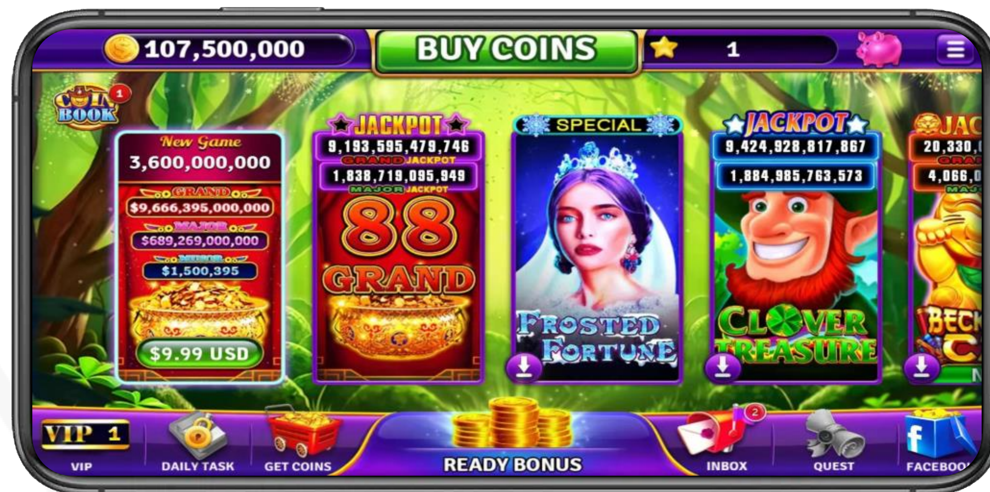
主界面分析

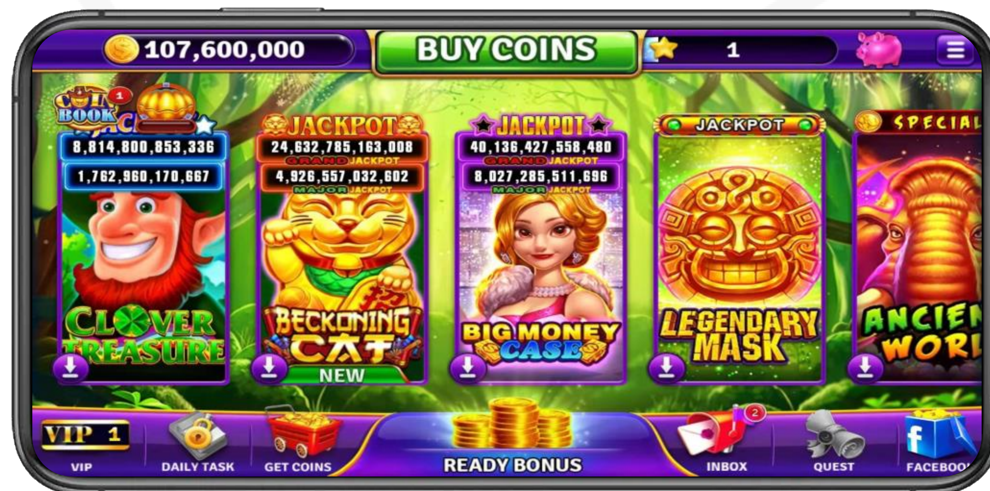
布局：

- 游戏主界面设计较为传统，功能按键分布分布在界面上下方。
- 主界面内容主要分成两部分，左边为【信息框】，右边则为各种Slot主题。
- 每个主题上方会设置改主题相应的【JACKPOT】来告知玩家，玩家可以此来挑选自己喜欢的主题。
- 游戏功能键外观设计形象逼真，带有童趣。

亮点设计：

- 重点功能通过特效告知玩家，增强玩家的交互反馈。如【READY BONUS】功能，按钮尺寸较大，通过光环特效来突出【金币】，吸引玩家点击。





ADTIMING

游戏界面：背景画面内容简单，颜色单一；界面内容根据主题不同存在细微差别

游戏界面分析

布局：

- 与常规Slot游戏一致，把老虎机放置在界面中心。游戏界面保留了主界面部分常用按钮，多分布于左上方和右上方。另外一些特殊功能，如【Coin Book】放置在老虎机左边。
- 背景设计相对简单，和老虎机相比，颜色单一，图片内容简洁。易与主题中心的丰富内容和鲜艳色彩形成反差，突出重点。

亮点设计：

- 受主题差异化影响，各个游戏界面存在细微差异。如《88 GRAND》（右上图），凸显【聚宝盆】，游戏中获得的【金币】会直接飞到【聚宝盆】里；而《FROSTED FORTUNE》（右下图）则强调在游戏中获得奖励，并设置进度条来提醒玩家自己的进度。





美术题材：美术以为卡通为主，主题颜色较背景颜色相比，色度更深

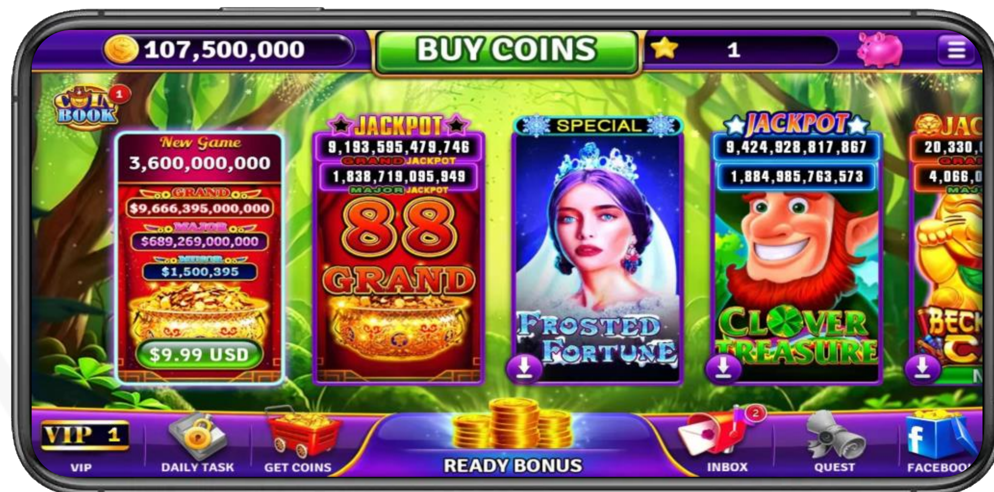
美术题材分析

界面背景：

- 游戏画风以2D卡通为主。
- 游戏选择绿色的森林为主界面背景颜色，信息框边框颜色以浅蓝色，主题边框则选择紫色。

主题：

- 游戏整体是Slot游戏最为常见的合集主题。整体颜色较背景颜色更丰富，颜色更深。
- 以《88 Grand》为例，该主题选择了中国人喜爱的【聚宝盆】为主体。【聚宝盆】内盛满大量【金币】，且二者颜色都为金色，带有光环特效，具有很强的诱惑力。背景选择中国人认为代表吉利、好运的红色，容易受到该类玩家的喜爱。





ADTIMING

商店页分析：ICON【聚宝盆】形象突出游戏奖励众多，诱惑力较强

商店页分析

ICON：

- 游戏目前是选择盛有大量【金币】的【聚宝盆】作为ICON主体，较为直观地展现出游戏拥有大量奖励，刺激玩家点击下载游戏。

商店截图：

- 商店截图均未直接采用游戏截图，而是对其做了处理，主要为游戏内不同主题的Slot游戏界面。每张截图下方都有大量【金币】【钞票】作为装饰，较为直观地展示游戏的核心玩法、画风以及游戏内的奖励，易于吸引玩家。

商店宣传视频：

- 商店宣传视频主要涉及了游戏内不同主题的老虎机以及可获得的金币奖励。大量Slot主题替换，凸显游戏主题丰富有趣。并利用背景中【金币】掉落的反馈来告知玩家游戏奖励极为优厚，刺激玩家进行下载。



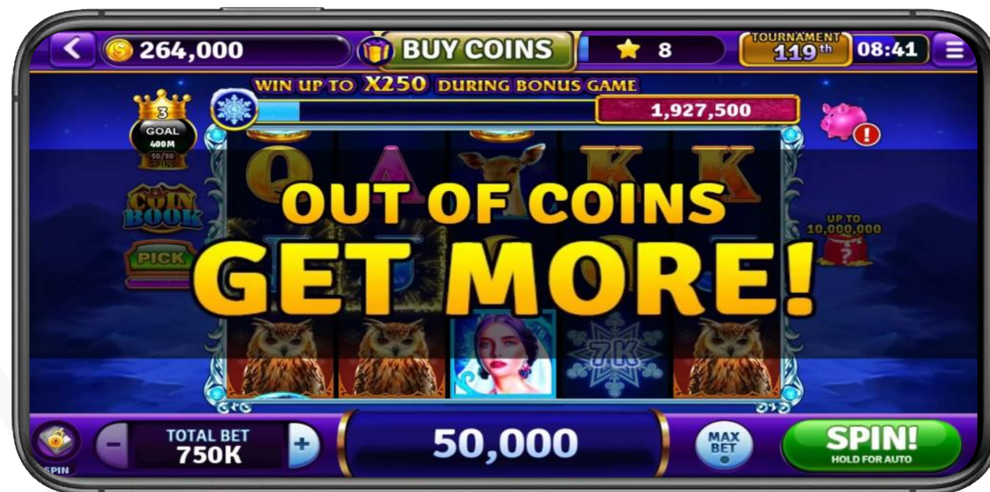


广告变现：激励视频广告切中玩家需求点，帮助公司筛选玩家类型

广告变现分析

激励视频广告：

- 激励视频的广告位大致有以下几种：
  1）玩家没有足够的【金币】支持【SPIN！】且玩家拒绝了内购后；
  2）点击主界面的【Get Coins】却没有付费购买【金币】，退出【Get Coins】界面后；
  3）玩家获得某个奖励后...
- 这些广告的奖励都是看广告获得一定数量的【金币】。它设计的十分巧妙，其优点在于：
  1）刚好出现在玩家对于【金币】有需求的时候，玩家点击看广告的几率更大；
  2）筛选玩家。作为以IAP为主的游戏，公司自然希望玩家以内购为主，但是如果玩家接连拒绝付费购买【金币】，公司明白这类玩家并不属于氪金玩家。但公司可以利用广告，一来帮助这些零氪金玩家推动游戏进程，自己也可以获得广告收入；二来也可以通过广告引导这些玩家向内购转化，刺激玩家的内购意愿。





ADTIMING

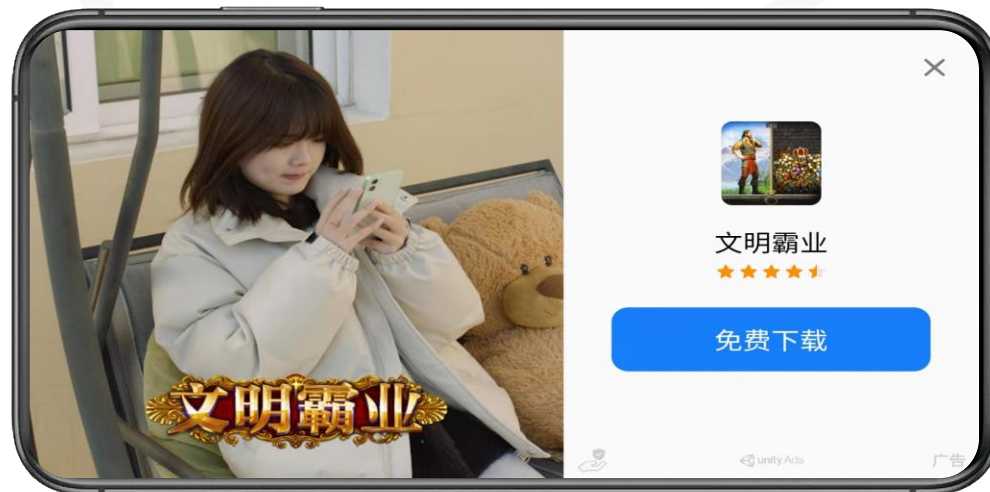
广告变现：插屏广告不打扰玩家游戏体验，且可以为公司带来更多变现收入

广告变现分析

插屏广告：

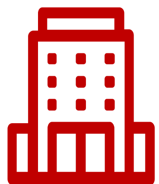
- 在玩家退出一个老虎机主题后，游戏界面和主界面进行转换的时候，插屏广告会出现。这个设计首先不会打扰到玩家的游戏体验，然后还会为游戏所属公司带来更多的广告变现收入。





ADTIMING

Triwin厂商特点总结



厂商：

- 公司主攻博彩类游戏，但2020年发布了首款Puzzle类游戏《Magical Letters: Word Cross》 。
- Triwin作为发行商，会通过自身在博彩领域的专业知识和长久的经验，针对研发商的产品进行挑选、功能调优、不同地区用户偏好等维度给出游戏设计和运营的建议，和研发商共同打造爆款产品。
- Triwin公司擅长在Slot游戏中加入广告，广告设置较为巧妙，不会打扰用户体验，且可以为研发公司带来更多收入。



Slot游戏 - 《Tycoon Casino》：

- 代表游戏《Tycoon Casino》主界面布局较为传统；游戏界面根据各个主题不同，其布局和功能存在细微差别。
- 《Tycoon Casino》主界面以【森林】为主，将绿色作为背景颜色，使得玩家第一眼看过去，视觉感较为舒服。主题颜色丰富且饱和度相对主界面颜色较高，易于吸引玩家视线。
- 游戏ICON为盛有大量【金币】的【聚宝盆】，直接展现出游戏内奖励丰厚，对于目标玩家有着很高的吸引力，刺激他们点击下载游戏。
- 游戏内的激励视频广告位和插屏广告位有助于帮助公司增加广告变现收入，并进行玩家类型筛选。

ADTIMING

附录

地区说明

国家/地区	代码
美国	USA
加拿大	CAN
墨西哥	MEX
肯尼亚	KEN
巴西	BRA
中国大陆地区	CHN
台湾地区	TWN
日本	JPN
越南	VNM
泰国	THA
印度	IND
澳大利亚	AUS
西班牙	ESP
英国	GBR
法国	FRA
俄罗斯	RUS
德国	DEU

* 注：国家/区排名不分先后

ADTIMING

各国政策说明

- 巴西：由于1941年的CCA没有涵盖过有关互联网博彩的概念，因此对于巴西的在线博彩没有十分明确的规定。从技术上讲，根据CCA，在巴西境内运营在线博彩是违法的。但是，一些在线博彩软件服务商会让巴西居民访问服务器。
- 美国：美国联邦政府并非是唯一可以制定有关在线赌博法律的机构，每个州都有自己的法律允许或禁止不同种类的在线赌博。如伊利诺伊州的赌场游戏是合法的，其中包括老虎机等。
- 肯尼亚：BetKenya是该国唯一获得许可运营的网站，该网站主要基于移动游戏。肯尼亚一直在推动通过限制互联网使用来禁止不受监管的在线赌博网站，但目前还不清楚是否在这方面采取了任何行动。其基本理念是让所有在线赌博网站重定向到BetKenya
- 中国大陆：中国政府没有授予在中国经营赌博网站的许可。但是有人通过VPN等方法，去访问在线游戏站点。
- 中国台湾：台湾地区没有法律把在线赌博视为非法。
- 俄罗斯：在俄罗斯所有在线赌博都是非法的，但仍有不少本地玩法去访问海外提供商进行相应的赌博。
- 澳大利亚：澳大利亚也将在线赌博合法化，尽管2001年通过的《互动赌博法》(IGA)对其实施了一系列限制。不过，这些限制是针对在线博彩运营商的，而不是针对玩家的。澳大利亚会选择合适的网上博彩网站进行游玩，基本上所有类型的游戏都可以提供给澳大利亚人，如在线老虎机。
- 泰国：几乎所有形式的赌博在泰国都是非法的。该立法没有特别提到网络游戏，但在线赌博属于赌博的一般范畴。不过仍有本地玩家使用外国赌场和游戏网站。

各国政策说明

- 越南：在线赌博是完全非法的，如果在这里在线玩游戏，因为当地会有人会积极地追随那些赌博的人。
- 德国：2020年10月底，德国16个联邦州的州长签署了一项立法提案，旨在使新的全国性监管框架生效。该法案向老虎机、扑克以及体育博彩开放了在线游戏市场。
- 西班牙：西班牙是对欧洲在线赌博业进行全面完整监管的主要国家之一。每种赌博都受到管制，并允许外国经营者。他们最初不允许在线老虎机或博彩交易。但是，他们的法律经过修改，允许进行这种类型的下注，并于2015年初生效。
- 英国：在线赌博在英国是合法的，并且受赌博委员会的监管，而赌博委员会本身是由 《2005年赌博法》组成的。体育博彩，赌场游戏等都属于 赌博委员会的职权范围。希望向英国公民提供这些游戏的任何人都必须从委员会获得许可证。
- 墨西哥：墨西哥对在线博彩没有特别明确的规定。墨西哥本地玩家仍可加入海外在线博彩网站，但墨西哥政府正考虑封禁此类无证运营商。
- 加拿大：加拿大的在线游戏范围由各省进行授权和规范。例如安大略省份的陆上和互动赌博被安大略彩票和博彩公司进行提供，互动赌博包括老虎机等游戏。
- 日本：日本选择了一些合法可用赌博类型（这种区别包括在线赌博）。允许的投注类型包括彩票和刮刮卡，赛马。他们对于对从事赌博业务的人处以相当严格的罚款，但是就在线赌博而言，实际上并没有任何公开案例表明人们在自己家里玩游戏时会遇到麻烦。当地玩家访问在线赌场提供的游戏的唯一方法是使用外国运营商的网站。
- 法国：2010年的《博彩业法案》标志受监管的在线互动博彩业的开始，但法律仅允许在线扑克等技术类游戏，而基于运气的游戏，如老虎机游戏等被禁止许可。但法国仍然是部分离岸运营商的目标之一。
- 印度：在印度的博彩可以通过《1867年的公共博彩法》《1955年的竞争竞赛法》《2000年信息技术法》进行参考，但是这些法律并没有对在线博彩有着特别明确的说明和解释。尽管大多数禁止在现实世界中赌博的形式在印度都被禁止，但没有法律手段起诉那些选择在网上下注的人。

ADTIMING

AdTiming Introduction

荣誉&认可

MMA
MOBILE MARKETING ASSOCIATION

MMA中国合作伙伴

iab.

iab.合作伙伴

LUMA

LUMA移动应用生态图

AppsFlyer

入选2019年
广告平台综合表现报告

POCKET GAMER MOBILE GAMES AWARDS

移动游戏奖
“最佳广告服务 & 用户获取平台” 提名

36Kr

新商业100年度榜
创新之新奖

MORKETING AWARDS 2018 灵眸奖

Morketing灵眸奖
2018十大价值
出海营销平台

游戏陀螺
YOUXITUOLUO.COM

金茶奖
2017年度
最佳移动游戏服务商

多重
国际安全认证
严格守护数据安全

已获得GDPR（欧洲通用数据保护条例）、COPPA、IAB等多重认证用行动推动数据安全生态建设



行业成长

BEST TIMING FOR ADS

XTiming

游戏开发者出海扶持计划，全方位助力游戏开发者出海



UTiming

互联网广告人才培养计划，通过系统课程培训实现基础入门



ITiming

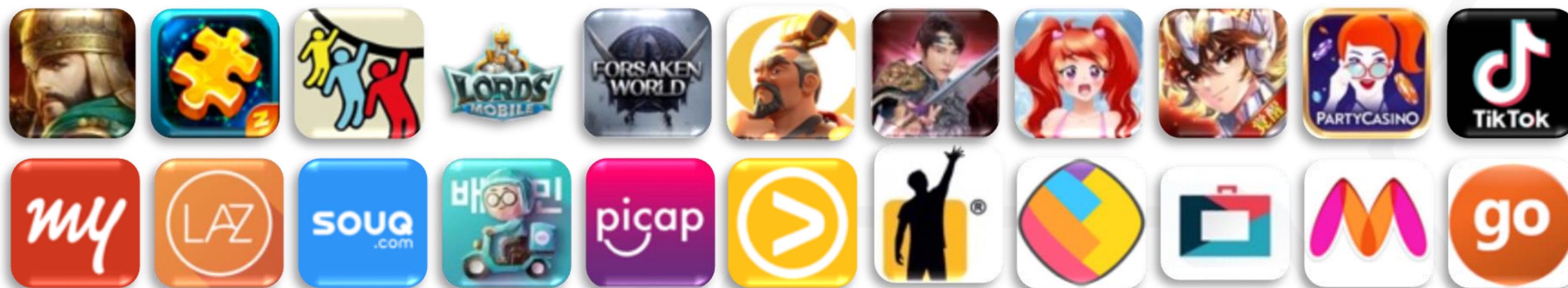
行业内容输出项目，分享广告移动营销行业的洞察与故事



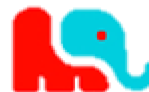
ADTIMING

合作伙伴

BEST TIMING FOR ADS

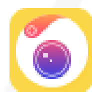


MINICLIP OUTFIT7 cheetahmobile



Joyient

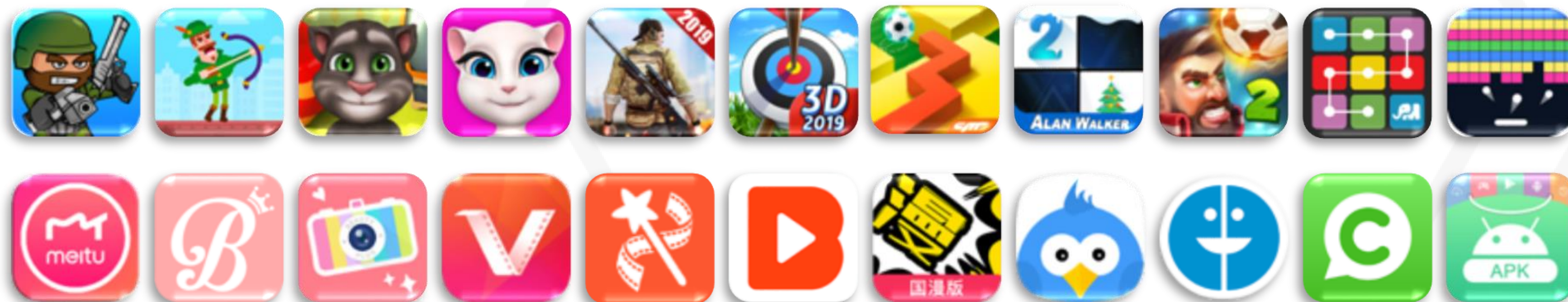
Xiaomi TCL



CAMERA360



INSTANZA



ADTIMING

核心产品

BEST TIMING FOR ADS



Mediation

聚合主流广告平台、多样化广告形式、支持应用内头部竞价，帮助开发者把握时机轻松实现变现高收益。



Bidding Ad Network

汇聚全球高价值用户资源、通过头部竞价及人群细分标签体系等帮助广告主成功获取目标用户。

ADTIMING

THANK YOU

变现咨询：monetize@adtiming.com

出海咨询：xtiming@adtiming.com

推广咨询：ua@adtiming.com

媒体合作：press@adtiming.com

开源支持：openmediation@adtiming.com